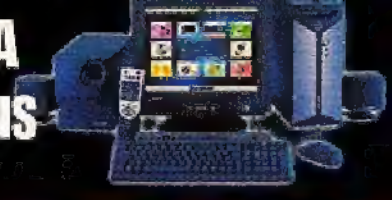
O PS2 já está Online

Responda a nossa pesquisa e concorra a uma SUPERMÁQUINA
OZ-100 da Gradiente com TV, DVD, Controle-Remoto, MP3 Player e MUITO MAIS



Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM
ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER
CONRAD EDITORA

O TERROR ESTÁ DE VOLTA

RESIDENT EVIL ZERO

INFORMAÇÕES E IMAGENS EXCLUSIVAS!

E MAIS: OS JOGOS QUE IRÃO ATERRORIZAR OS CONSOLES:

- ONIMUSHA 2
- BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER
- SILENT HILL III
- DOOM III

E A CHEGADA DE HOUSE OF THE DEAD AOS CINEMAS

DETONAMOS

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

TODAS AS FASES EM UM GUIA COMPLETO

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

O JOGO QUE FARÁ VOCÊ ESQUECER METAL GEAR SOLID

APRENDA A FAZER GAMES

COMO SE TORNAR UM PROGRAMADOR DE JOGOS SEM SAIR DO PAÍS

REVIEWS

- Dungeon Siege (PC)
- Mega Man Zero (GBA)
- Dead to Rights (Xbox)
- Gungrave (PS2)

PREVIEWS

- Super Monkey Ball 2 (GC)
- Kingdom Hearts (PS2)
- Reign of Fire (Xbox)
- Pokémon Advance (GBA)

selembro de 2002
9 771677 337003 00006
#6
R$6,50

supere todas as expectativas alcance suas metas detone todos os

GAME OVER NEM PENSAR

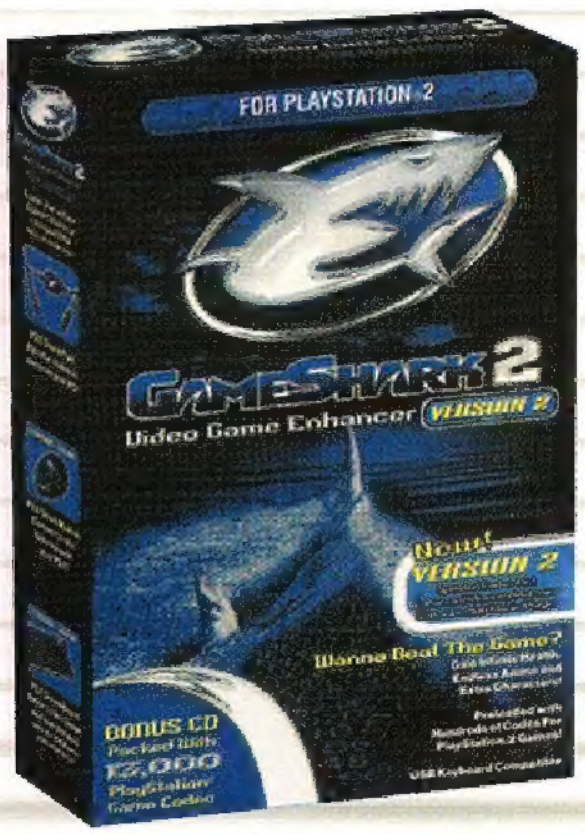
SuperPad para Game Cube

Stormchaser

Dual Impact 2

Controle Remoto Master sem fio para DVD

Mobile Monitor



GameShark 2 para PlayStation 2

Cabo para Game Cube

Flash Memory 2x para GameCube

SharkLight

não importa onde, voce joga em qualquer
acessórios para todos os consoles para você enfrentar

Formas de Pagamento:

em até 6X - Aceitamos todos os cartões de crédito

obstáculos atinja seus adversários e seja o vencedor

você é o numero 1

o resto corre para tentar chegar junto

Flash Memory 8mb

PowerPad

Cabo S-Video/AV

Playback

PlayLine Link Cable

Mobile Monitor
para Game Cube

AC Adapter

Light Magnifier

GlowGuard

Dolby™ Digital Speaker System

PlayLine X4 Link Cable

Todos os jogos para PlayStation PSOne, PlayStation 2

Todos os jogos para Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance

Todos os jogos para X-Box

Lugar do mundo
qualquer um em qualquer lugar

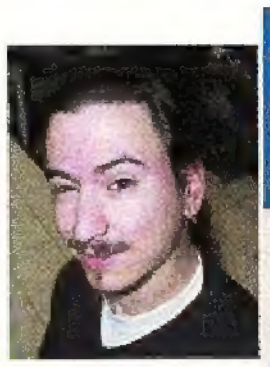
Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy. Despachamos para todo o Brasil via sedex.

NC games

11 6236-1157

EDITORIAL

Tá com medo?

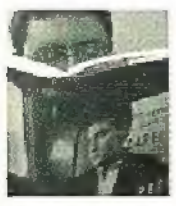


Sim, eu sei. Você pegou nossa capa e pensou "credo, que bicho feio". Ou algo do tipo, provavelmente com algum palavrão na frase. Não é pra menos. Desde que *Resident Evil* mostrou sua cara feia pela primeira vez, o mundo dos games ficou chocado. E mudou. Como outros jogos antes dele (e esperamos, outros que anda virão), os zumbis de *RE* inovaram de tal forma que acabaram criando um novo gênero, que cresceu rapidamente em popularidade: o Survival Horror. Hoje, games no estilo são lançados em proporções absurdas, quase um por mês. *Resident Evil* já teve versões para PSOne, Dreamcast, e até o pequeno Game Boy Color já abrigou os zumbis. Mas os seres do além criados pela Capcom estão mesmo com seus olhos sangrentos voltados para o GameCube. Depois de um belíssimo remake do primeiro título da série, o console da Nintendo foi o escolhido para abrigar o início de tudo. E apesar dessa mania de prequel (ô palavrinha besta sem tradução) que infestou os cinemas e games já estar enchendo um pouco, aqui a coisa é bem-vinda e até necessária. Finalmente, teremos a chance de saber o que realmente aconteceu naquela mansão na floresta, antes de Chris e Jill chegarem por lá e encontrarem tudo aquilo que a gente já sabe.

Mas nem só de *Resident Evil* vive o terror, como nossa matéria de capa mostra muito bem. Muita coisa que não assusta nem recém-nascido aparece tentando se aproveitar da bocada, mas inúmeros jogos realmente assustadores também surgiram. *Silent Hill* é o melhor exemplo, talvez um dos jogos mais aterrorizantes já produzidos e que, em breve, receberá seu terceiro capítulo. Isso, sem mencionar *Doom III*, *Onimusha 2* e outros mais. Jogue, se tiver coragem.

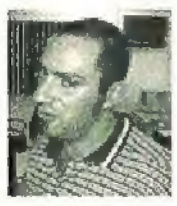
Renato Viliegas
viliegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe



Odair Braz Junior
Fã do Rei do Rock, o Junior estava tristinho no dia do aniversário da morte de Elvis Presley. Aí, ele começou a rebolar e cantar "Jailhouse Rock". Vocês deviam ter visto...

Pablo Miyazawa
Agora o Pablo só quer ser chamado de "homem carisma". Passa o dia distribuindo sorrisos e coisas do tipo. Deve estar querendo se candidatar a alguma coisa.



Eduardo Trivella
Folgado que só ele, o Trivella analisou só um jogo este mês. Falou que tinha que ver tudo com calma, olhar detalhes, coisa e tal. Tá bom, a gente finge que acredita.

Ana Franco
A situação apertou no fechamento e a Ana voltou pra dar uma força na arte. Se é isso que precisa pra ela voltar, tô achando que agora vamos precisar de "ajuda" sempre...

Mateus Reis
Estamos tentando descobrir o que o Mateus esconde embaixo desse cabelo todo. Existe até uma teoria de que a cabeleira dele é um outro ser, com consciência própria.

Fabio Michelin
Este mês o Fabio detonou Crazy Taxi. Se pensarmos que ele fez o guia de Stuntman no mês passado, eis uma pessoa com quem vocês nunca devem pegar carona.

Eric Araki
O Hércules Chinês não desiste, e já assumiu o posto de "chato oficial" da EGM Brasil. Ele tem recebido cada elogio dos leitores... é "chato" pra cá, "ranzinza" pra lá...

Ayala Jr.
A fama de reclamão do Ayala estava ficando grande. Mas depois que um leitor nos escreveu falando pra ele choramingar menos, o cara ficou bonzinho, bonzinho...

Luiz Gustavo Bacan
Pronto. Foi só a gente falar do passado Backstreet Boy do Guga que a mulherada não larga mais do pé dele. O cara tem até fã-clube pela internet!

Ronny Marinoto
E não é que o cara casou mesmo? O Ronny voltou de férias com um tremendo anel dourado no dedo, todo orgulhoso... pois é meninas, mais um que sai do mercado.

Marcel R. Goto
"Como assim Warcraft III já chegou?" O Marcel nem viu o game que ele tanto esperava e, só de pirraça, não quis saber de PC este mês. Dedicou-se aos consoles.

Cassius Medauar
O Brasil é penta graças a ele: o Cassius encheu o Felipão de conselhos táticos antes da Copa. Aí foi só fazer tudo exatamente contrário do que ele falou e pronto! Moleza.

Ed
O Ed é nosso ilustrador da coluna Game Over e, a partir desta edição, nos traz a HQ "Cacto e o Sapo". Escreva dizendo o que achou, o e-mail está lá na página da HQ.

A equipe americana:
Dan "Shoe" Hsu, Crispin Boyer, Che Chou, Jonathan Dudlak, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Dean Hager, Kraig Kujura, Dan Leahy, Shane Bettenhausen, David Hodgson, John Ricciardi

EGM Electronic Gaming Monthly O Brasil
Conrad Editora
Número 6 - Setembro de 2002 www.egmbrasil.com.br

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

REDAÇÃO
Renato Viliegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Mateus Reis, Ronaldo Testa, Eric Araki, Marcel R. Goto, Cassius Medauar, Ronny Marinoto (textos), Sérgio Codespoti, Cecilia Mussi (tradução e adaptação), Ana Franco (arte), Robson Teixeira, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 006, setembro de 2002, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Maracaí, 185, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: **atendimento@conradeditora.com.br**
Fotolitos: Open Press
Impressão: Plural

"A edição brasileira da revista **Electronic Gaming Monthly**, denominada **EGM Brasil**, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da **EGM Brasil**, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. **Electronic Gaming Monthly** é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Seções

Editorial 04

Cacto e o Sapo 10

Start 12

O Playstation 2 na rede, os novos games que estarão em breve no seu telefone celular, o Mega Drive de volta ao mercado e os bastidores de Medal of Honor: Frontline.

Quartermann 21

Previews 24

Uma seção caprichada , com dezenas de games para todos os consoles. Confira em dezoito páginas o que seu console preferido estará recebendo nos próximos meses.

Reviews 66

Os games de terror também invadiram nossos reviews, com o novo Silent Hill para o PS2 e Buffy the Vampire Slayer saindo da TV para o Xbox. E ainda um verdadeiro show de esportes. Velocidade? Tem. Gol? Tem. Futebol Americano? Tem. Tênis? Tem também. Regatas à vela? Pois é, até isso pintou para analisarmos este mês...

Dicas 76

Game Over 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

- Playstation 2
- GameCube
- Xbox
- Dreamcast
- Playstation
- Game Boy Advance
- Game Boy Color
- PC

Destaques

Resident Evil 0

Tudo o que você quer saber!

Informações e imagens exclusivas do game de terror mais aguardado dos últimos tempos. E, de quebra, fazemos um apanhado dos novos jogos que, em breve, irão aterrorizar você. Os sustos começam na **página 50**.

APRENDA A FAZER GAMES

Jogar é divertido, mas será que fazer games também é? Tem muita gente no Brasil estudando para isso, e mostramos a partir da **página 44** tudo o que você precisa saber para também se tornar um bom programador.

O Playstation 2 já está Online

Os americanos já estão conectando seus consoles à internet e disputando partidas Online. Veja como tudo funciona a partir da **página 12**.

Tom Clancy's Splinter Cell

Veja, a partir da **página 40**, por que o reinado de Solid Snake está seriamente ameaçado.

Diretório de Jogos

75 A Soma de Todos os Medos
68 Aero Dancing 4
28 Animal Crossing
69 Antz Extreme Racing
31 Batman: Dark Tomorrow
27 Breath of Fire
70 Bruce Lee: Quest of the Dragon
72 Buffy the Vampire Slayer
73 Car Battler Joe
58 Castlevania: Harmony of Dissonance
39 Command & Conquer: Generals
60 Crazy Taxi 3: High Roller
71 Dead to Rights
73 Delta Force: Urban Warfare
75 Destroyer Command
58 Doom III
74 Dungeon Siege
70 Enclave
73 Europa Universalis 2
31 Evolution Worlds
70 F1 2002
13 Frequency Online
75 Ghost Recon: Desert Siege
37 Golden Sun: The Lost Age
68 Gungrave
35 Hitman 2: Silent Assassin
34 Indiana Jones & The Emperor's Tomb
69 J-League Perfect Striker 5
39 Judge Dreadd vs Judge Death
26 Kingdom Hearts
37 Kirby
34 Loons
69 Madden NFL 2003 (PS2)
30 Madden NFL 2003 (GC)
68 Mat Hofman's Pro BMX 2
20 Medal of Honor: Frontline
73 Mega Man Zero
67 Men in Black II: Alien Escape
34 Midtown Madness 3
69 MX Superfly Featuring Ricy Carmichael
31 Mystic Heroes
75 Nascar Racing 4
13 NFL GameDay 2003
68 Ninja Assault
57 Onimusha 2: Samurai's Destiny
71 Outlaw Golf
71 Phantom Crash
36 Pokémon Ruby & Saphire
66 Prisoner of War (PS2)
70 Prisoner of War (Xbox)
33 Reign of Fire
50 Resident Evil Zero
56 Return to Castle Wolfenstein
30 Robotech: Battlecry
37 R-Type III: The Third Lightning
32 Sega GT 2002
67 Sega Sports Tennis
35 Shayde
67 Silent Hill 2: Restless Dreams
27 Silent Hill 3
73 Silent Hunter 2
24 Sly Cooper and the Thievius Raccounus
69 Smuggler's Run
13 SOCOM: US Navy Seals
38 Star Trek Voyager: Elite Force
66 Street Hoops
27 Suidoken 3
29 Super Monkey Ball 2
69 Tetris Worlds
56 The Thing
13 TimeSplitters 2
40 Tom Clancy's Splinter Cell
30 Toxic Grind
75 Tribes 2
13 Tribes Aerial Assault
13 Twisted Metal: Black Online
75 Virtual Skipper
33 World Wrestling Crash Hour
27 WWE Smackdown
35 Yager

EGMail

CARTA DO MÊS

Eleitor preocupado

Amigos da EGM:
É um imenso prazer ter uma revista de games desse nível no Brasil, que trate do assunto com maturidade e competência. Espero que meu e-mail seja publicado, pois o que tenho a falar é sério.
As eleições estão chegando e, mais uma vez, estamos sob o bombardeio de promessas, nem sempre coerentes com a realidade. Somos um país altamente capaz e estamos entre as quinze maiores economias do mundo. Mas a política internacional, a alta do dólar e a falta de uma estrutura de combate à pirataria espantam daqui as grandes empresas de games. Ter no Brasil uma fábrica da Sony ou da Nintendo produzindo consoles e softwares traria um número significativo de empregos diretos e indiretos, além disso, o custo final dos produtos seria menor. Alíquotas e impostos em excesso desestimulam os produtores internacionais. Precisamos escolher melhor nossos representantes e cobrar uma política externa e interna que beneficie as classes pobres, propiciando condições básicas para uma vida digna e para um possível crescimento nas camadas sociais. A escolha é nossa. Não precisamos ser um Jedi ou fazer parte de um pelotão contra zumbis. Basta termos consciência do que fazemos. Quem tem cabeça para detonar Resident Evil e Final Fantasy TEM a obrigação moral de saber votar.

João Thiago Thadeu da Cunha Lima
Via e-mail

Taí o desabafo do João. Mas ele tem razão, mais uma vez temos a chance de escolher nossos governantes, e é importante fazer bom uso de nosso dever de voto. Tá pensando o quê? EGM Brasil também é consciência social e política!

Cadê Soul Calibur 2?

Gostaria de saber se Soul Calibur 2 estava mesmo presente na E3, pois não vi nada na revista a respeito. Nem pela internet achei informações. Queria saber o motivo, já que é um título de destaque.

Douglas Robson Ferreira dos Santos
Embu – SP

Sim, na feira havia mesmo uma versão jogável de Soul Calibur 2, mostrada à portas fechadas. Mas como o jogo ainda não estava terminado, a Namco nos chutou para fora da sala depois de apenas uns minutinhos de jogatina. Certamente teremos mais informações em breve, quando tivermos acesso a uma nova versão.

Voldo, com sua roupa extravagante, golpeia o enorme Astaroth

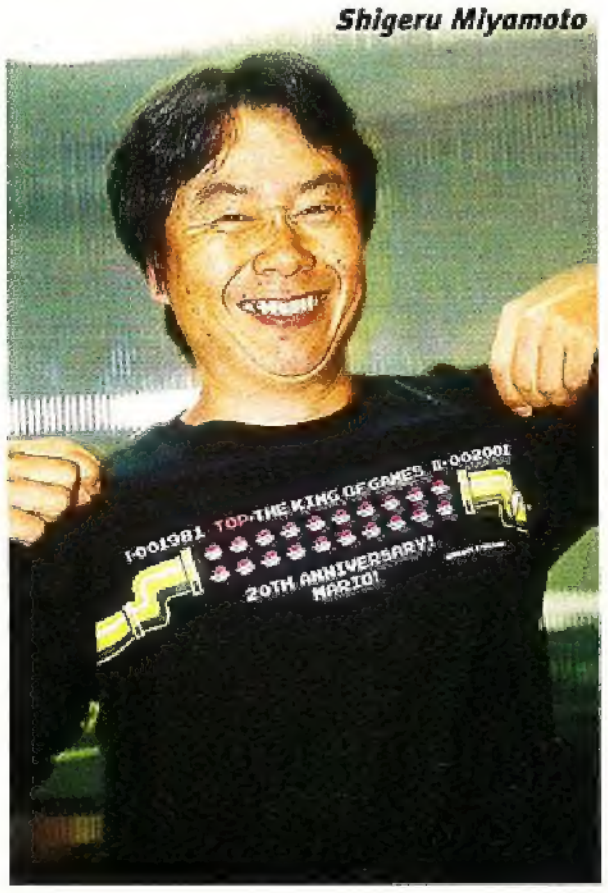
O "crítico construtivo"

As cartas publicadas na seção EGMail, na sua maioria, são pra elogiar a revista. Quando alguém faz uma crítica construtiva, vocês já colocam um título como "o chato" ou "o mal-humorado". Mas o pior é quando aqueles pentelhos que não conhecem nada dos outros consoles querem glorificar a Nintendo, usando o velhíssimo argumento de chamar Shigeru Miyamoto de mago ou gênio. Ainda dizem que Zelda é o melhor jogo do mundo, sendo que provavelmente não jogaram nem 30% dos jogos existentes. Não tenho nada contra a Nintendo, mas admitam que aquele amor ao Super NES que nós tínhamos devia-se muito ao monopólio inicial da Nintendo com o NES. O Nintendo 64 foi uma grande furada, a não ser cinco jogos que se salvaram.

Marcus Silva Cordeiro
Manaus – AM

Pegou pesado, hein Marcus? Sinceramente, você está exagerando, e muito. Que monopólio é esse a que você se refere? O NES tinha concorrentes dos mais fortes, ou o nome Atari não lhe diz nada? Isso sem mencionar o Master System e o Mega Drive, ambos lançados antes do Super NES. Não confunda liderança de mercado com monopólio, são duas coisas bem diferentes. Outra coisa: Shigeru Miyamoto é gênio sim, e o N64 tem muito mais do que cinco jogos bons...

Shigeru Miyamoto



CURTAS

Hein?
Em um EGMail de alguma edição anterior, tem uma carta com o título "Quebrei meu tio", em que uma pessoa consegue vencer o tio devido ao pôster de Tekken 4. Mas onde ele conseguiu o jogo Tekken 4?

Bruno Andrade
Via e-mail

Como assim, Bruno? Deve ter sido em alguma importadora que trabalhe com jogos japoneses, da mesma forma que conseguimos o nosso. Você sabe que o game foi lançado no Japão em março, né? A versão americana sai este mês.

A arte dos games

Gostaria de parabenizar a EGM Brasil pela competência e seriedade demonstrada em todas suas reportagens, principalmente na seção Start, onde vocês fazem reportagens de tirar o chapéu. Pra vocês terem uma idéia, até minha esposa gostou, e olha que ela não é fã de videogame. A reportagem de que mais gostei foi a "Décima arte ou próxima mídia?", pois demonstrou que os profissionais que trabalham na área de games, sejam desenvolvedores, sejam distribuidores não estão de brincadeira. Os games finalmente estão tendo uma nova concepção e podem até ser chamados de arte. Já imaginou quanta gente está envolvida num trabalho desses? São compositores, designers, programadores, todos para nos trazer entretenimento e

Escreva para a EGM Brasil:

EGMail
Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01534-030
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

diversão. Mais uma vez, parabéns e espero que tenham muito sucesso!

Davi Rossi Rosa
Campinas – SP

Pois é Davi, o processo de criação de um game é longo e bem trabalhoso. Envolve muita gente, e principalmente, muitos artistas. Um bom jogo merece ser reconhecido como um obra de arte sim, como foi muito bem mostrado na matéria que você citou. Obrigado pela força.

Quero jogar meu GBA!

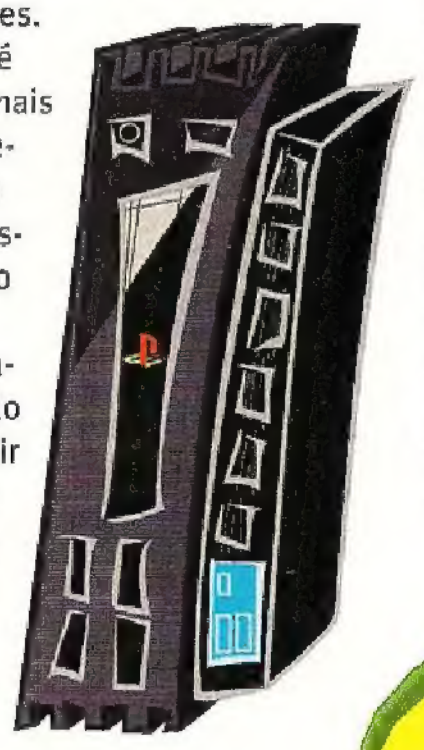
Na edição de agosto, a revista provou seu valor, principalmente na matéria do trio de gigantes da Nintendo, mas não é sobre isso que eu quero comentar. A Gradiente vem dando uma canseira há muito tempo, não só em relação ao GameCube, mas também ao Game Boy Advance. Onde está Golden Sun que até hoje não pintou em terras brasileiras? Ou Tony Hawk's 3, entre tantos outros títulos que, simplesmente não deram as caras no país. E quanto à história de esperar a turbulência passar, façam-me o favor! Vivemos num país onde a especulação financeira é o esporte preferido de quem quer ganhar dinheiro fácil com "mercados emergentes". Até na falida Argentina o GameCube já foi lançado. Se a Gradiente esperar a especulação passar, podemos dizer que o Cube jamais sairá no Brasil. De que adianta grandes jogos, sem poder jogá-los?

Miguel Camelo
Rio de Janeiro – RJ

Calma Miguel. O GameCube está chegando ao Brasil (talvez até já tenha sido lançado quando você estiver lendo isto), e temos certeza de que a Gradiente está preparando bons lançamentos, não só para ele, como para o seu querido GBA. Realmente, os títulos que você pede estão fazendo falta na biblioteca nacional do console, mas muitos games legais chegaram ao Brasil. Convenhamos, não dá para se ter tudo, não é mesmo?

Gamer apaixonado

Oi, pessoal! Tudo bem? Como estou desempregado, passo um bom tempo jogando meu recém-adquirido PS2. E se por um lado existe a dificuldade em "angariar fundos" para comprar os jogos, por outro, tenho a sorte de dizer que tenho uma namorada que é viciada em Devil May Cry. Isso mesmo! Além de ser um mulherão (em todos os aspectos) a moça ainda bate um bolão nos games. Acho que isso é um atrativo a mais em qualquer relação... se bem que às vezes estou interessado em variar um pouco a programação, mas não posso nem abrir a boca porque quando chego à sala ela está detonando mais um chefão com o Alastor ou o Ifrit (obs.: ela adora o Ifrit).



Ranieri Lima
Via e-mail

Por "variar um pouco a programação" você quer dizer trocar de jogo, certo? E foto da menina para os amigos da revista, nem pensar?

Ainda sobre o novo Zelda

Olá pessoal da EGM, estou escrevendo para dar minha opinião sobre o "caso Zelda". De acordo com a carta do leitor Michel Diego da Silva, na edição nº 4, a alma do game é a história. Eu discordo. Para mim a alma do game é a diversão. Se fosse diferente, ninguém jogaria Tetris, Pong, Doom e tantos outros. No caso de Zelda, acho que Miyamoto está errado ao mudar tão radicalmente os gráficos, pois fazendo isso muitos fãs de Zelda (como eu) vão deixar de jogá-lo devido aos gráficos infantis.
O leitor disse também que sem essa mudança Link não seria valorizado. Então, como Sonic e Mario são tão valorizados se nunca mudaram suas fórmulas? Talvez Miyamoto nunca tenha ouvido falar que em time que está ganhando não se mexe...

Gabriel Kolbe
Porto Alegre – RS

Link, a mais nova menina superpoderosa (brincadeira, segure o palavrão) continua gerando polêmica. Gabriel, vamos repetir o conselho que já demos sobre o novo Zelda: jogue antes de criticar. Assim como você, muitos estavam céticos em relação a essa mudança no visual do game, inclusive aqui na redação. Mas a E3 chegou, jogamos e... nos rendemos. Se você deixar de jogar o novo Zelda, saiba que estará perdendo um dos melhores títulos para o GameCube. Depois, não diga que não avisamos...

+ CURTAS

E3 Online
Olá pessoal da EGM Brasil. Gostaria de saber qual é o endereço do site da E3.

Lourenço Vulcanis Venturini
São Gabriel – RS

O site é www.e3expo.com

Fã do Eric
Queria saber por que o Eric dá as notas mais baixas para os jogos em relação aos outros críticos.

Max Krug
Via e-mail

Porque nosso querido Hércules chinês é chato pacas, e não se impressiona facilmente.

Patriota
Gostaria de ver publicada alguma carta de minha cidade.

Ronaldo David
Itú – SP

Serve a sua?

EGMAIL

Conectar ou não conectar?

Uma perguntinha básica: Final Fantasy XI só vai dar pra jogar Online? Não estou a fim de ficar pagando taxa para ter o direito de jogar. E não adianta dizer que certos jogos, como SOCOM, não precisam de pagamento de taxa porque eu não quero jogar SOCOM... Eu quero é FFXI.

Marcelo Sales – DF

Infelizmente pra você, Marcelo, FFXI só funciona Online. Ninguém gosta de pagar taxas para poder jogar, mas às vezes são necessárias. E SOCOM é um grande jogo, dê uma chance aos fuzileiros...

Para enfrentar o Earth Dragon, só mesmo juntando uma galera

Aumenta o som!

Extremamente fantástica a iniciativa da matéria sobre as músicas das tão queridas pérolas que são os jogos de videogame. Gostaria que publicassem este meu elogio à matéria feita. É um "detalhe" dos jogos que muita gente, às vezes, não dá valor, mas que, em grande parte, é responsável pelo sucesso de alguns blockbusters que apreciamos no mundo da jogatina eletrônica. Yuzo Koshiro fez escola, Koji Kondo nem de longe fica atrás... entretanto, gostaria de saber o nome da mente brilhante que compôs alguns clássicos da Konami como Axelay, Castlevania IV e, agora peguei vocês....KNIGHTMARE, do MSX.... o som da primeira fase martela na minha cabeça até hoje. Tem como? Um abraço e continuem assim, com matérias que nos fazem pensar que videogames são mais do que meros "joguinhos", são reais expressões da alma de diversos artistas.

Fabio H. Amorin
Via e-mail

Fabio Santana, autor da matéria, agradece os elogios e responde: "A série Castlevania já passou pelas notas musicais de diversos compositores. O mais conhecido atualmente é Michiru Yamane, pai da trilha de Symphony of the Night (PSOne) e de Bloodlines (Mega Drive), além de algumas faixas de Harmony of Dissonance (GBA). Já a inesquecível composição de Super Castlevania IV (SNES) é fruto da criatividade de Masanori Oodachi e Soutarou Tojima, mais conhecido como Souji Taro. Este último ainda assina a trilha sonora de Axelay (SNES) e Circle of the Moon (GBA). Agora, Knightmare você tirou do fundo do baú, hein? Um excelente shooter de 1986 para MSX com uma trilha sonora memorável. A compositora chama-se Nomiki Higashi, que também compôs a trilha de Genso Suikoden 1 e 2 (PSOne)".

Nomiki Higashi

Mas e os outros?

Li a matéria sobre o lançamento do GameCube no Brasil e fiquei contente em saber que finalmente vão lançar o console aqui... mas, e o PS2 e Xbox? A Sony e a Microsoft deram alguma previsão sobre o lançamento dos consoles aqui? Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre isso (assim como fizeram com o GameCube) para esclarecer o assunto aos seus leitores...

Antônio Lucas Almeida Vieira
Via e-mail

Antônio, por enquanto a Microsoft não se pronunciou oficialmente a respeito de um lançamento nacional do Xbox. Não confirmam nada, mas também não negam que será lançado por aqui. Resta – ainda – aguardar. O mesmo vale para a Sony e o PS2, embora, nesse caso, a novela seja maior e bem mais longa...

Fã colecionador

Sou leitor da EGM desde a primeira edição e só agora resolvi escrever. Imagino como é complicado fazer uma revista de games com a internet fazendo updates diários de notícias, por isso mesmo, sinceramente havia perdido a esperança de poder ler uma boa revista de games. Mas vocês me surpreenderam. Os textos são leves, sem serem infantis, são objetivos mesmo. O que mais me atrai são os reviews – genial a idéia das duas ou três opiniões para os grandes jogos. Uma coisa muito repetitiva nas revistas de games são as malditas "dicas" e os "detonados", que poderiam ser repensados se há mesmo a necessidade de aparecerem em todas as edições. Ah, e a coluna do Quartermann é muito, muito curta. Agora, minhas dúvidas:
1) O Tekken 4 americano será igual ao japonês ou terá novidades?
2) Amo Silent Hill. Ainda não joguei SH2 porque sei que a versão para Xbox (que tem uma fase bônus) vai ser lançada para o PS2 e decidi esperar. Mas quando sai?
3) Acho a série Kagero/Deception da Tecmo uma das mais geniais e subestimadas dos games. Sairá algum episódio novo?
4) Vai rolar matéria sobre o novo Tomb Raider, ou vocês vão quebrar a "Lei Obrigatória das Revistas de Videogames # 6", que faz toda revista ter uma capa com a Lara Croft a cada doze meses?

André Luis Lima
Penha – SP

A longa carta do André ainda tinha um análise completa de todas as edições da revista, mês a mês. Agradecemos bastante as dicas, comentários, sugestões, pode estar certo que ouvimos todas as reclamações e críticas. Elas também são bem-vindas. Agora, suas respostas:
1) Hãããã... estará dublado em inglês? Sério, nada de novidades.
2) Já saiu. Confira nossa análise na página 63.
3) Parece que não, infelizmente. Também adoramos a série.
4) Já fizemos um preview sobre as novas aventuras de Lara. Quanto à capa, é complicado (e cedo) para podermos afirmar. Quem sabe?

Promoção CONRAD EDITORA

Que tal GANHAR uma supermáquina OZ-100 com TV, DVD, MP3 Player, Subwoofer, Rádio FM, Controle Remoto E MUITO MAIS?

É só participar da nossa promoção!

Responda à pesquisa

encartada nesta revista ou no site www.heroi.com.br e nos envie.
Do lado de fora do envelope escreva: PROMOÇÃO CONRAD EDITORA.
Além de nos ajudar a fazer revistas mais legais você participa do sorteio de uma sensacional estação de entretenimento OZ-100 da Gradiente.

Envie sua pesquisa para:

Promoção Conrad Editora
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios – Osasco/SP

O resultado será publicado nas edições de dezembro das publicações da Conrad Editora.

Regulamento
• O vencedor será escolhido por sorteio.
• Você pode participar com quantas pesquisas quiser.
Elas estão encartadas nas revistas Play #5, Herói.com.br #37, EGM #6, Nintendo World #48, Pokémon Club #66 e no site www.heroi.com.br.
Cópias não serão consideradas.
• Através do site será aceita apenas uma única resposta por pessoa.
• Só poderão participar pessoas residentes no Brasil.
• O vencedor será avisado por telefone e o prêmio será entregue no endereço informado dentro do prazo de 60 dias a partir de sua divulgação.
• Esta promoção é vetada aos funcionários e parentes da Conrad Editora, da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
• O vencedor deverá ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
• O prêmio não sofre variação alguma e não está sujeito a escolha por parte do vencedor.
• Somente serão consideradas as cartas postadas até o dia 20/10/02.
A data do sorteio será no dia 5 de novembro de 2002.

gradiente

CONRAD EDITORA

Escreva para cacto-sapo@egmbrasil.com.br

Cacto e o Sapo

Ed

VOCÊ SABE ONDE SE ENCONTRAM OS SAPOS?

NÃO, ELES NÃO SE ENCONTRAM APENAS EM BREJOS IMUNDOS OU APARECEM DO NADA EM DIAS DE CHUVA...

... OS REFERIDOS BATRÁQUIOS TAMBÉM LOTAM AS LOCADORAS DE GAMES...

SHIT GAMES

SHIT GAMES

ESTE É Cacto ... Cacto NÃO É UM SAPO!

CACTO TEM O HÁBITO DE EXPERIMENTAR OS JOGOS QUE PRETENDE COMPRAR. SEMPRE DEDICA ALGUM TEMPO AVALIANDO OS LANÇAMENTOS

DUAS HORAS DE MARIO SUNSHINE!

GOSTA DE CURTIR A TOTALIDADE DOS GAMES. APRECIAR CADA MOMENTO. ADORA ASSISTIR ÀS ABERTURAS DOS JOGOS...

PA-CI-EN-TE-MEN-TE.

OS PIORES SAPOS SÃO OS SAPINHOS

SAPINHOS SE JULGAM MUITO ESPERTOS MAS NÃO CONCEBEM A IDÉIA DE UM PESSOA (MAIS VELHA) ALUGAR UM JOGO E NÃO... JOGAR!

Super Mario Sunshine

?

?

SAPINHOS NÃO SE CONTENTAM APENAS À OBSERVAÇÃO. ELES NÃO RESISTEM EM SOLTAR A MÁXIMA DOS SAPOS:

APERTA START!

CACTO TAMBÉM SABE DAR UMA BOA ESPETADA!

SPLOSH!

IAU!

REZA A LENDA QUE, EM UM BELO DIA, CACTO SAIU DE UMA LOCADORA COM UM SAPO GRUDADO NA CABEÇA...

...UM SAPO QUE NUNCA MAIS O LARGOU. MAS ISSO É HISTÓRIA PARA A PRÓXIMA EDIÇÃO!

TUDO em VÍDEO GAMES

Despachamos para todo o Brasil - Entrega gratuita na cidade de São Paulo

GRANDE VARIEDADE DE

GAMES e ACESSÓRIOS

Consulte nosso catálogo eletrônico

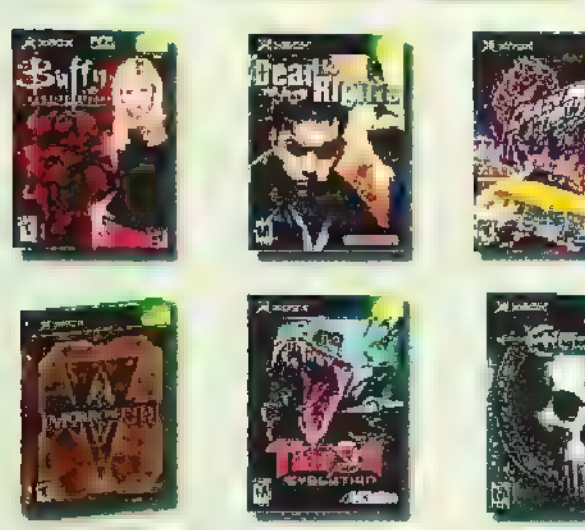
www.netunia.com.br

assista ao preview dos hot games

PS one

Na compra de qualquer console

Brinde uma camiseta



Cabo S-video/AV

Powerpad Pro Colors

X Box

Cabo S-video/AV Universal

DVD Region X

Gameshark 2

Volante V-Thunder

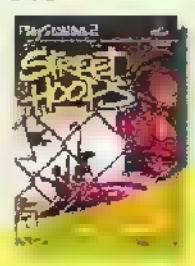
StormChaser Pad

Mega memory 16Mb

Cabo S-video/AV

PlayStation 2

Controle Remoto DVD

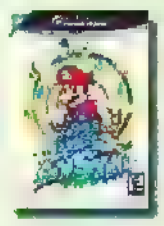


Cabo S-video/AV

A NETUNIA ENLOQUECEU!

Jogos originais a partir de R$ 115,00

Superpad Pro-Colors



Mega memory 16 X

Cabo S-video/AV

GameCube

CONSULTE

formas de pagamento!

aceitamos todos cartões de crédito.

Diners Club International · American Express · MasterCard · VISA

Parcelamos em até 6 vezes FIXAS no Cartão ou Financiamos em até 12 vezes*

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

NETUNIA

Visite o nosso website: www.netunia.com.br

ATACADO E VAREJO

TELEVENDAS

Fone: (11) 3825 7600 Fax: (11) 3825 7653

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

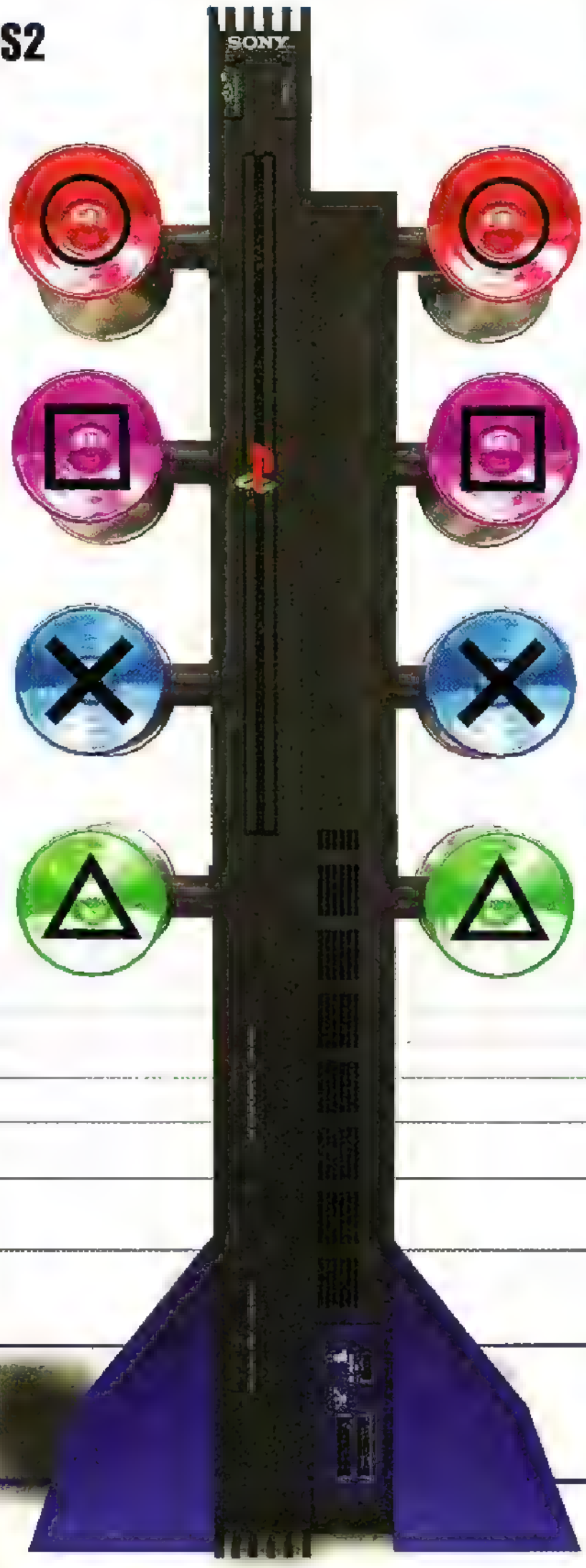
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 30/09/2002 ou final do estoque. FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO PREPRINT

Preparar, apontar, fogo Online!

Tudo o que você precisa saber para conectar seu PS2

Você pode não ter percebido, mas neste exato momento, trinta milhões de pessoas estão esperando para acabar com você. Esse é o atual número de proprietários de PS2 no mundo e, desde o lançamento do Adaptador de Rede no dia 27 de agosto de 2002, todos têm a chance de sair arrebentando Online. De início, o principal foco do PS2 Online será os games. Mas no final das contas, como Kaz Hirai, presidente da Sony, faz questão de lembrar, a capacidade será muito maior. "Nossa visão geral da estratégia Online é proporcionar entretenimento convincente", diz, "seja games, filmes, música ou qualquer outro tipo de conteúdo, através de uma rede de banda larga sempre operante". Apetitoso, não? Mas isso tudo pode ter um preço – logo de cara, você não precisará pagar nada para conectar seu PS2, mas Hirai diz que alguma espécie de assinatura "pagar-para-jogar" pode acontecer no futuro, quando coisas como baixar músicas e filmes para PS2 serão uma realidade.

"Ei, ei, ei!", você grita. "Chega desse papo doido de futuro, com filmes na rede, carros voadores, robôs falantes e paranormais que vêem assassinatos antes que aconteçam – 27 de agosto já passou. O que dizer do aqui e agora?" Ainda bem que você perguntou. Sempre pensando em seu bem-estar, fizemos uma pequena lista do que é necessário para se conectar.



O que está no pacote

Eis o que você terá assim que comprar seu adaptador:

• **ADAPTADOR DE REDE:** é conectado na parte traseira de seu PS2, onde está escrito Expansion Bay (desparafuse com uma moeda). Ele tem um conector telefônico para conexões discadas e uma porta ethernet para quem tem modem DSL ou cabo.

• **DISCO DE INICIALIZAÇÃO:** inclui um vídeo de ajuda para auxiliar na instalação passo a passo, alguns demos jogáveis (*Frequency Online* e *Madden NFL 2003*) e diferentes pacotes ISP (provedores de serviços de internet) para que você possa assinar e ficar Online imediatamente. Claro, são provedores americanos e não funcionarão aqui.

• **CUPOM PARA RECEBER GRÁTIS A VERSÃO ONLINE DE *TWISTED METAL BLACK*:** mais um motivo para invejarmos os americanos: só vale por lá.

O que você precisa

Para jogar em casa games Online no PS2, você deve ter:

• **UM PS2** (dãää...)

• **UM CARTÃO DE MEMÓRIA PARA PS2:** com pelo menos 137KB livres para gravar a configuração.

• **UMA MOEDA:** para parafusar o adaptador na parte traseira de seu PS2.

• **UMA LINHA TELEFÔNICA OU CONEXÃO ETHERNET**

NÃO SE ESQUEÇA DE QUE O XBOX TAMBÉM ESTARÁ ONLINE...

...no final do ano, com um pacote de inicialização que inclui uma assinatura anual do serviço e um microfone headset. Este mês, nossos parceiros americanos fizeram um test-drive da Xbox Live Network, com *NFL Fever 2003* e ficaram bem impressionados. Durante o curso de dois ferrenhos duelos entre os escritórios da EGM americana de Chicago e San Francisco, a jogabilidade ficou estável a maior parte do tempo. E apesar do headset ser meio desconfortável, a comunicação por voz não apresentou defeitos, com uma grande variedade de efeitos vocais. Resta saber se jogar aqui do Brasil terá os mesmos resultados...

Os games do lançamento

Vamos dar uma rápida olhada nos primeiros games que você poderá testar depois de conectar seu PS2 à rede:

SOCOM: U.S. Navy SEALs

PRODUTORA: Sony CEA
LANÇAMENTO: 27 de agosto
CONEXÃO: Somente banda larga
NÚMERO DE JOGADORES: 2-16 em banda larga, 1 Offline

Fuzileiros de verdade ajudaram a dar forma a este jogo de tiro que coloca os jogadores em miniguerras Online que exigem táticas de camuflagem e ocultação em vez de atos heróicos no estilo Rambo. Um microfone headset incluso permite que você dê ordens a seus companheiros ou rate com eles por conta de um fracasso. Como você deve lembrar, já destrinchamos *SOCOM* em nossa edição nº 3.

Twisted Metal: Black Online

PRODUTORA: Sony CEA
LANÇAMENTO: 27 de agosto
CONEXÃO: Banda larga e estreita
NÚMERO DE JOGADORES: 2-8 em banda larga, 2 em banda estreita

Se você morasse nos EUA, mandaria pelo correio o cupom incluído com o adaptador Online e receberia uma versão Online deste game, sem nenhuma despesa. Faça a festa com *Deathmatch*, *Last Man Standing*, *Man Hunt* ou *Collector* (agarre itens antes dos outros).

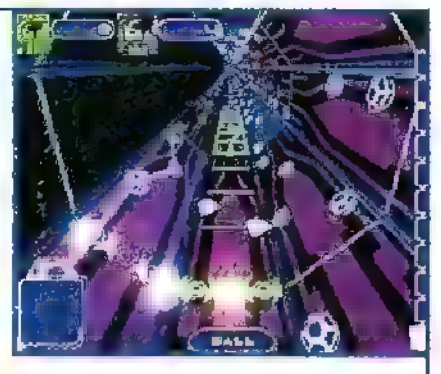
Tribes Aerial Assault

PRODUTORA: Sierra
LANÇAMENTO: Setembro
CONEXÃO: Banda larga e estreita
NÚMERO DE JOGADORES: 2-16 em banda larga, 2-4 em banda estreita, 1-2 Offline

Este jogo de tiro aéreo em primeira pessoa enfatiza a jogabilidade em grupo e também as missões secundárias (conserte torres, construa bases de defesa, etc.) para criar uma experiência que vai além da matança indiscriminada.

Frequency Online

PRODUTORA: Sony CEA
LANÇAMENTO: 27 de agosto
CONEXÃO: Banda larga e estreita
NÚMERO DE JOGADORES: 2-4



Faça remixes de canções com até três outros amigos nesta versão própria para internet do game de música da Sony. Se possuir a versão original de Frequency (já disponível), você pode tocar canções Online não incluídas neste disco grátis.

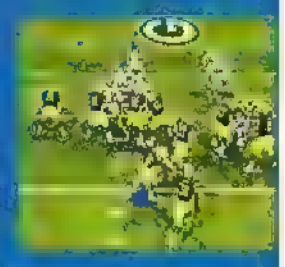
NFL GameDay 2003

PRODUTORA: 989 Sports
LANÇAMENTO: 13 de agosto
CONEXÃO: Banda larga e estreita
NÚMERO DE JOGADORES: 2-8 Online (2 PS2s com multitaps), 1-8 Offline

A 989 Sports promete gráficos mais nítidos, A.I. mais esperta e melhor controle do que no ano passado. Características Online incluem suporte para teclado USB, até oito jogadores simultâneos (*Madden* limita esse número a apenas dois) e a habilidade de ingressar em uma partida já em andamento.

Madden NFL 2003

PRODUTORA: EA Sports
LANÇAMENTO: 13 de agosto
CONEXÃO: Banda larga e estreita
NÚMERO DE JOGADORES: 2 Online, 1-8 Offline

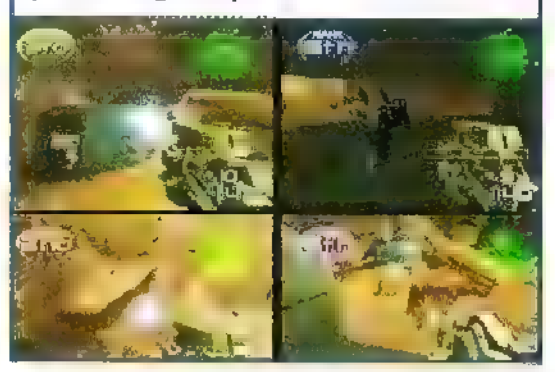


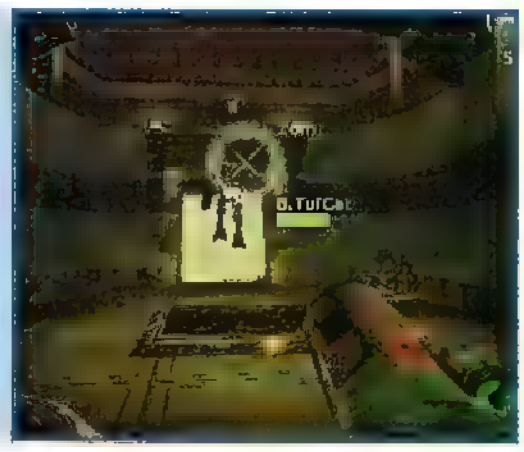
Madden entra em campo com várias armas novas em seu já exagerado arsenal. Além das capacidades Online, ele vem equipado com um mini-campo para aperfeiçoar habilidades, um tutorial chamado Football 101 e um minucioso editor de jogadas.

TimeSplitters 2

PRODUTORA: Eidos
LANÇAMENTO: Setembro
CONEXÃO: Banda larga e estreita
NÚMERO DE JOGADORES: 2-16 em banda larga, 2-4 em banda estreita, 1-4 em tela dividida, 1-16 via sistema i.Link de conexão Offline

SOCOM tem realismo e *Tribes* tem elementos de estratégia, mas onde achar um jogo de tiro com puro mata-mata estilo Arcade? É aí que entra *TimeSplitters 2* com sua renca de modos Multiplayer, opções, armas e personagens para você escolher.





No mês que vem...

Esteja aqui em trinta dias para análises de alguns desses jogos, além de mais novidades sobre o ataque Online.

START

Os videogames estão prontos para o horário nobre?

Os donos do canal G4 apostam US$ 150 milhões no que pode ser a MTV dos videogames

Você gosta de assistir a games tanto quanto gosta de jogá-los. É isso que pensa a Comcast, uma gigante da TV a cabo norte-americana. Eles apostaram US$ 150 milhões que uma equipe de experientes executivos conseguiria fazer algo inédito: criar a primeira emissora a cabo dedicada inteiramente aos videogames. O nome dessa emissora é G4 (você já viu algo sobre ela em nossa edição nº 2) e está no ar desde o final de abril.

Julgando pelo sucesso dos programas de videogame já exibidos nos EUA, talvez o G4 devesse ser chamado de Missão: Impossível. Nos últimos dez anos, muitos programas de games foram ao ar por lá, mas nunca conseguiram a audiência desejada. Há uma boa razão para isso: produção fraca. Então, o que faz os cabeças do G4 pensarem que podem fazer melhor? E ainda por cima dedicar uma emissora inteira somente a esse assunto tão amado? "Alguns desses programas falharam porque não eram muito bons, interessantes ou bem-produzidos", explica Vince Longobardo, vice-presidente sênior de programação do G4. "Os que eram bons estavam enterrados em canais que tinham uma programação que não despertava interesse nos gamers. "Realmente, pelo que ouvimos sobre os programas antigos, Longobardo parece ter razão. O programa Electric Playground era exibido em um canal pago que tinha pouquíssimos assinantes, e a audiência bastante fraca de um outro canal chamado GamePro TV logo os condenou ao cancelamento. E que diabos esperar de um programa chamado "Dave & Steve s Video Game Explosion"?

Os apresentadores do G4 têm aquele "visual padrão MTV". Ainda não vimos muita coisa, mas apostamos que um programa apresentado por uma garota de biquíni não pode ser ruim

O que é G4?

É um Macintosh bem bacana que usamos para fazer esta revista que está em suas mãos, só que computadores Apple não são o foco principal desse canal (games de Mac também terão cobertura). Deixando a piada besta de lado, Longobardo explica: "G4 significa quatro tipos de games: PC, consoles, portáteis e wireless. Também significa que a emissora pretende atingir quatro tipos de gamers: o casual, o hardcore, o criador e o curioso". Hummm... tá bom. Faz sentido, mas será que GTV não seria uma idéia melhor? O problema é que esses são quatro grupos que aparentemente nunca tiveram muito interesse em ver games pela TV. Longobardo tem um plano para mudar isso: "Reunimos uma equipe de produção com integrantes que já trabalharam na MTV, VH-1, Sci-Fi Channel, IGN, Next Gen, Sony Computer Entertainment... a lista é enorme. Não são apenas pessoas especializadas em produzir TV de qualidade, são gamers apaixonados." É melhor eles serem mesmo: a emissora foi lançada com uma ambiciosa grade de treze programas de meia hora cada, mas como o G4 tem programação diária de 24 horas, sete dias por semana, ainda há bastante espaço a ser preenchido.

Os programas valem a pena?

Ainda não vimos todos, mas muitos são aquilo mesmo: reviews, notícias e dicas. Mas existem surpresas como "Icon", um programa estilo "Esta é Sua Vida", focado nos figurões da indústria (adoramos ver como o fundador da Atari, Nolan Bushnell, detonou a grana que ganhou com *Pong*); e "Game On!", um seriado que segue as aventuras de dois viciados em videogame em busca do fliperama perfeito. Embora algumas das premissas e atores sejam toscos, a produção não é. "O que os programas do G4 têm em comum", diz Tom Russo, diretor de desenvolvimento de programa, "é o verdadeiro entusiasmo pelos games e a apresentação bacana, com tecnologia de ponta". Se o G4 vencerá no concorrido terreno da TV a cabo americana, o futuro dirá. Hoje, apenas a Comcast, uma prestadora de serviços com cerca de cinco milhões de assinantes (pouco, para os padrões americanos), oferece o canal. Longobardo garantiu que o G4 "está conversando com as grandes provedoras dos EUA, e todas se mostraram bastante entusiasmadas". Vamos torcer pelo sucesso do G4, e para que um dia (sonhar ainda é de graça, né?) algo semelhante chegue por aqui.

Unreal ® Tournament 2003 © 2002 Epic Games, Inc. Ra eigh N.C. USA Unreal e o logo Unreal são marcas registradas da Epic Games, Inc. TODOS OS DIRE:TOS RESERVADOS, Unrea: Tournament 2003 for criado por Digital Extremes em parcena com Epic Games Inc. Produzido e distribuido por Infogrames do Brasil Ltda, São Paulo, SP, sob licença da Epic Games, Inc. A marca Atari e seu logo são propriedades da Infogrames.
Todas as demais marcas e logos são ropnedades de seus respectivos proprietários.

VISÕES DO FUTURO

Os telefones celulares estão crescendo e aparecendo: novos aparelhos são verdadeiros multifuncionais portáteis. E os games fazem parte dessa revolução

Ilustração: Robson Teixeira

Acesso à internet rápida, programas utilitários e até recursos como videogames sofisticados e câmera fotográfica digital. Se seu celular não tem nada disso, não se espante: você é apenas um usuário brasileiro comum. Até agora, a implantação dos celulares no Brasil priorizou a transmissão de voz, base de qualquer serviço de telefonia que se preze. Mas isso pode estar mudando. Transmissão de dados em alta velocidade, videoconferência e – claro – games de alto nível já são realidade em países como Japão e Estados Unidos, e devem aparecer em breve por aqui também.

Por onde começa a nova onda

A implantação das redes de alta velocidade, como a WAAP Turbo (da Telesp Celular), a Oi (da Telemar) e a Tim era o que faltava para que essa tecnologia pudesse aparecer: "Para aplicações que dependem de tráfego de dados como jogos Online, MUDs e conferências, banda larga é simplesmente crucial. Sem velocidade, você logo desiste de usar o recurso", diz Jairo Rosa de Morais, engenheiro de software para telefonia móvel, que já trabalhou na Motorola em projetos para clientes como a Telesp Celular.

Claro que para isso funcionar são necessários novos aparelhos celulares, com maior poder de processamento. "Já temos no Brasil celulares capazes de mostrar gráficos monocromáticos, e estão chegando telefones que mostram gráficos coloridos com poderosos recursos semelhantes aos de um PDA", explica Emiliano Vaz Fraga, diretor de tecnologia da Digital Crew, empresa especializada na criação de softwares de uso Online. Jairo Morais vai além, lembrando que já existem telefones que integram tecnologias de PDAs e PCs em um só aparelho: "Existem celulares modernos que possuem tudo o que um Palm tem, até mais: agenda, acesso à rede, editores de texto e imagem, reconhecimento de escrita, MP3 Player, webcam. Além de jogos, é claro".

Assim, a maior dificuldade que os criadores de jogos encontravam foi removida: a limitação de recursos programáveis de um celular. Morais lembra como era criar aplicativos possíveis para telefones móveis mais antigos:

Os celulares que víamos normalmente podiam até ser mais robustos que os antigos computadores 8 bits, mas ainda perdiam, de longe, em recursos para um PC. Sempre houve muitas limitações para escrever programas para eles, pois exigiam códigos muito sucintos, rápidos e estáveis, com grandes margens de segurança quanto aos recursos usados, ou as máquinas não agüentariam nem mesmo atualizações de software. Hoje, a preocupação com estabilidade e rapidez ainda existe, mas as limitações de hardware passaram a ser menos críticas."

Por isso, os jogos para celular vistos até hoje eram muito simples: perguntas e respostas, memória e o popular "jogo da cobrinha" (aquela coisa em que caçamos um ponto na tela com uma linha – a tal cobra – sem colidir). Mas, mesmo esses jogos já provavam o interesse das empresas em unir o útil (falar ao telefone) ao agradável (jogar). Um interesse que pode render muitos dividendos.

Jogar é coisa séria!

No mundo, os jogos têm sido a galinha dos ovos de ouro de várias companhias ligadas à telefonia celular. Investimentos nessa área são facilmente encontrados em diversos países e, enquanto empresas da área de tecnologia enfrentam dificuldades, as que apostaram nesse

filão parecem ignorar a crise.

A prova disso é o crescimento de empresas como a JAMDAT e a ComzeS, e a celebração de acordos com grandes empresas do mundo dos videogames para PC e consoles. A Motorola, uma das grandes fabricantes de celulares foi além e, através de um acordo com a Infogrames, detentora dos direitos dos jogos Atari, garantiu a presença de clássicos da era 8-bit como programas residentes em seus novos celulares. A própria Nintendo – que obteve bons frutos de seu adaptador de Game Boy/celular com *Pokémon Crystal* no Japão – chegou a acenar com um projeto de telefone móvel integrado ao Game Boy Advance no início de 2001.

Mas por que jogos dão tanto retorno? A explicação é simples: geram tráfego de rede, produto-chave vendido pelas empresas. Seja baixando fases, jogos inteiros para um celular, seja interagindo com outros jogadores, os usuários geram lucros para quem opera telefonia, faz jogos para telefone ou até para quem fabrica os aparelhos. "A Motorola fez uma pesquisa e descobriu que, dos serviços que ela pode oferecer, jogos são os que dão maior receita. A empresa está procurando parcerias com empresas de games, pois o mercado é muito promissor", diz Fernando Viegas, consultor da DigitalCrew. E todo mundo sai ganhando: "Já é hora de pensar no celular como algo muito mais do que um simples telefone. As redes e aparelhos estão evoluindo da prestação de voz para uma oferta nova de serviços. Essa transformação vem ocorrendo de forma muito rápida", diz Alberto Blanco, diretor de marketing da Oi.

Jairo Morais lembra que esses recursos podem até motivar a compra de aparelhos. "Aconteceu com calculadoras HP 48: as pessoas usavam joguinhos e programas, trocavam umas com as outras, então outras pessoas chegavam a comprar calculadoras só para ter acesso a isso. Em telefonia celular, se tem gente que passa horas em rede só procurando toques novos para a campainha do aparelho, imagine o que pode acontecer com jogos."

Mas isso é pra valer?

Embora tudo seja lindo, restam perguntas na cabeça do usuário brasileiro. Será que os jogos são bons? Um celular pode servir bem para jogos, uma vez que tela e teclas são tão pequenas? É caro jogar? E qual será o custo do aparelho?

As respostas estão mais no futuro que no presente, embora as promessas sejam interessantes. O preço dos aparelhos ainda é um problema. "Celular de última geração, sobretudo de tela colorida, ainda é muito caro para o bolso do brasileiro", lembra Morais. Mas essa situação promete não durar para sempre, como explica Emiliano Fraga: "Esses celulares ainda são artigo de luxo, mas em breve devem estar disponíveis para qualquer um. A previsão é que sejam comuns já em 2004". O serviço também deve ter um preço razoável. "No caso da tarifação, não será mais feita por minuto, mas por pacote. Isso pode ser até dez vezes mais econômico para o cliente", diz Alberto Blanco.

A qualidade dos jogos e a jogabilidade são, no geral, boas, mesmo para telefones com telas em tons de cinza: os aparelhos, em sua maioria, são dotados de botões direcionais e de ação semelhantes aos de consoles portáteis, bem mais confortáveis de se usar em jogos do que o teclado padrão. Som de qualidade também já começa a ser uma realidade: existem aparelhos capazes de produzir efeitos em alto-falantes, separados da campainha de toque.

A grande preocupação das operadoras, antes de falar em jogos mais elaborados, é implantar serviços estáveis de banda larga. "É necessário dimensionar corretamente a rede e sua infra-estrutura para suportar o incremento do tráfego de dados e oferecer qualidade e estabilidade no acesso aos serviços", lembra Blanco. "As operadoras têm muita cautela em relação às redes: a idéia básica ainda é transmissão de voz, há o cuidado de não congestionar redes que ainda estão em desenvolvimento", complementa Fernando Viegas.

Um chopinho, por favor

Em inglês, BREW significa chá de ervas (ou chope de serpentina – o que, em muitos casos, é melhor do que chá). Mas também é a abreviatura de Binary Runtime Environment Wireless. Traduzindo, "ambiente binário de

operação sem fio". Desenvolvido pela Qualcomm, é um software de ambiente como o Windows ou o Linux para PCs, mas voltado para telefonia móvel. Por aceitar códigos escritos em praticamente quaiquer linguagem, dá aos engenheiros de software muita liberdade para criar programas. "Poder ligar ao mesmo tempo com várias linguagens facilita muito, você ganha em prazos de desenvolvimento e flexibilidade de execução", diz Morais.

Com pouco tempo de vida (foi lançado nos EUA, em abril de 2002), o BREW vem sacudindo o mercado. Diversas empresas já manifestaram interesse em desenvolver e licenciar softwares para ele, inclusive gigantes na criação de games como a Activision e a Electronic Arts. O BREW chama a atenção pelo pouco espaço que ocupa, em contraste com o poder de gerenciar recursos pesados, como som digital e imagens com efeitos e cores. O concorrente do BREW é o já presente J2ME (Java 2 Micro Edition), da Sun. Mais volumoso e difundido que o rival – é visto nos modernos telefones padrão GSM, como os usados pela Tim e pela Oi – o ambiente é baseado na linguagem Java. A vantagem do J2ME é a integração já existente de outros tipos de portáteis, como PDAs, a fama de altamente estável e a presença em diversos sistemas e protocolos de telefonia diferentes. A biblioteca de softwares impressiona: de aplicativos a inúmeros games de empresas famosas, é possível achar de tudo.

Alguns analistas, no entanto, têm apostado que a guerra entre os dois deve acabar em pizza. Se BREW é um ambiente que aceita toda a espécie de desafios, Java é uma linguagem de códigos econômicos e práticos. A união das duas tecnologias permitiria a criação de ótimos programas, com espaço de sobra para gráficos e sons cheios de requinte, coisas que todo gamer adora. E na prática, nada impediria esse casamento, já que programas em Java podem rodar em BREW sem grandes problemas.

Quem gosta de jogos tem muito a esperar da nova safra de telefones móveis. Dos já existentes games de quebra-cabeças a jogos de luta, esportes e ação em tempo real, passando por games de tiro, RPGs, MUDs e simuladores e do que ainda está por vir. Aparentemente o céu e o alcance da rede são os únicos limites daqui para frente.

–Giselle Coura

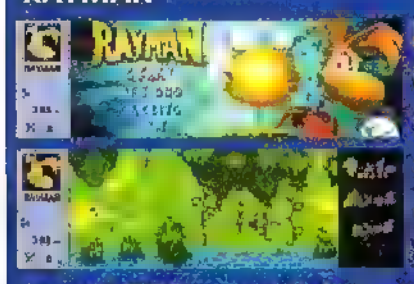
MUITOS BYTES ALÉM

Você até pode ser craque naquele jogo da cobrinha, mas veja o que existe mundo afora

BOTFIGHTERS e FISU (ou "Fisupeli")
Desenvolvedores: It's Alive e Zed

Mesmo sem grandes gráficos, viraram febre em países como Finlândia e Japão. São games de interação total. Total mesmo: o mundo real vira palco para o jogo, e os outros usuários de telefones se tornam personagens, aliados ou inimigos. Ultrapassam a experiência dos MUDs, aproveitando a mobilidade dos celulares para um tipo de ação ao vivo impossível sem recursos portáteis. *BotFighters* tem como objetivo localizar e eliminar outros competidores com seu robô virtual. *Fisu* é pescaria Online com elementos de coleção/combate (pegar todos os tipos de peixe, duelo com um outro jogador, trocar peixes, etc.). Qualquer poké-semelhança não é mera coincidência.

RAYMAN



Desenvolvedores: Ubi Soft/Gameloft
Os celulares Nokia 9210 e 9290 para os quais este jogo é feito são literalmente PDAs, com telas enormes e um brutal poder de processamento. Mas verdade seja dita, ninguém ousava pensar em tanto requinte de gráficos, sons e comandos para um game de telefone. É *Rayman* em versão luxuosa, num jogo de plataforma cheio de cores, mundos, objetos e personagens. Detalhes como o "helicóptero de cabelo" e o arremesso de mão (conhecidos das versões para consoles e PCs) estão vivos e presentes.

SAINT FEANOR, APHRODITE'S CHILD e LOVER
Desenvolvedor: Comzu5
É isso mesmo: RPGs. O primeiros são mais tradicionais, com tudo aquilo de que um fã mais conservador gosta: magos, guerreiros, dragões, combates, história rocambolesca, etc. O outro é um curioso simulador de conquista amorosa: o herói tem que arrumar uma namorada antes de sair do país e, para isso, deve saber cantar certo as moças da história.

TIGER WOODS PGA GOLF, JAMDAT'S BOWLING e BLACKJACK
Desenvolvedores: Electronic Arts, JAMDAT e Nuvo Studios
As imagens já dizem tudo e são apenas uma pequena amostra do que o novo sistema BREW é capaz. Os gráficos sofisticados conseguem rivalizar em alguns momentos com os do poderoso Game Boy Advance, com texturas, sombras e boa resolução. Isso, aliado a uma versatilidade de programação inédita para celulares (que permite, por exemplo, simulação de elementos de física como reação em cadeia e velocidade do vento) nos mostra que o futuro é mais cor-de-rosa (e verde, azul, amarelo, vermelho...) do que alguém poderia imaginar.

SOLETRANDO
Desenvolvedor: DigitalCrew
Encarnação virtual e interativa do jogo de roleta e letras – como aquele do Silvio Santos – agora em formato de bolso. A graça está em assumir um dos diversos avatares (como loira glamour, velhinha, bebê-gênio, pasteleiro chinês e outros) e conversar com outros usuários, enquanto disputa partidas Online. Os visuais e expressões dos personagens são hilariantes. Já disponível Online na internet, até o fechamento desta matéria, estava sendo adaptado para celulares com acesso à banda larga.

ATARI GAMES
Desenvolvedor (versões wireless): Infogrames-Ifone
Confesse que você é daqueles que usava calças OP amarelo-limão e cantava "Você Não Soube Me Amar" com a Blitz. Os saudosistas de plantão não podem perder essa coleção de clássicos do velho Atari em versão telinha miúda. Há vários títulos, como *Asteroids*, *Pong*, *Centipede*, *Breakout* e outros. Segundo a Motorola, existe a idéia de pacotes residentes de jogos nos telefones da empresa, que podem ser expandidos por downloads.

VOCÊ ESTÁ CERTO DISSO?

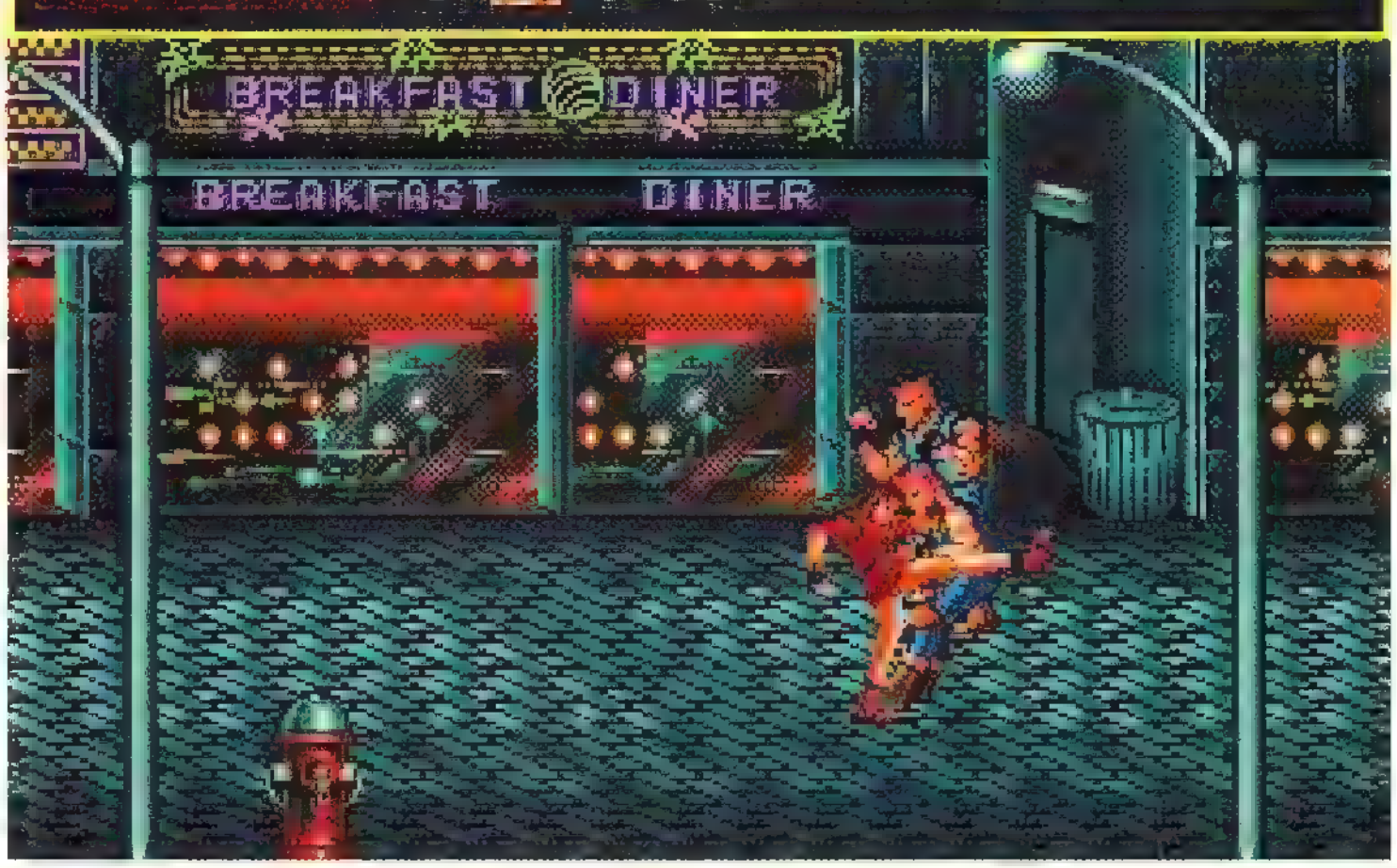
Como se não bastasse termos o Show do Milhão na TV, CD-ROM, videogame, antena parabólica, desinfetante e pomada para calos, lá vem mais uma manifestação do megahit de Silvio Santos: o minigame *Show do Milhão*, com toneladas de perguntas para você responder, valendo até pedir ajuda para aqueles universitários com gravata borboleta que nunca acertam nada. O que vem depois? Celular do milhão? Calma, é brincadeira, não estávamos dando idéia... droga, tarde demais!

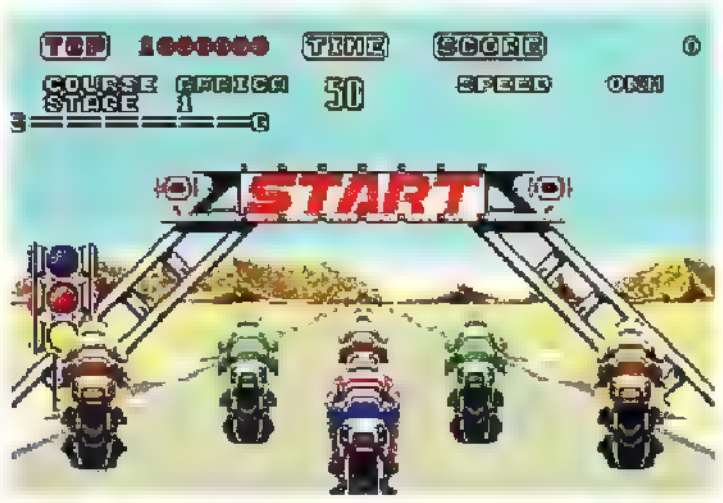
O ataque dos 16-bit

A Tec Toy revitaliza o Mega Drive no Brasil com duas novas versões do console

Aguarde para as próximas semanas o lançamento nacional de um grande console. Mas não é nenhum desses que você está pensando. Enquanto todo mundo só fala em GameCube, Playstation 2 e Xbox, a Tec Toy (representante da Sega no Brasil) aposta nas velhas gerações e lança, no Brasil, dois novos modelos de Mega Drive.

As duas versões do Super Mega Drive 3 diferem na quantidade de jogos que trazem na memória. Um mode.o tem trinta games já gravados, enquanto o outro (batizado de "10 + 2") traz dez games, mais os dois primeiros volumes do megasucesso *Show do Milhão*. Você escolhe se quer responder às perguntas do Silvio Santos e ter mais dez jogos, ou não se tornar um milionário virtual para poder se divertir com um número três vezes maior de games. E antes de torcer o nariz com aquela careta de "nossa, que velharia", saiba que nesse pacotão de jogos tem muita coisa bacana, inclusive alguns games que nunca foram lançados do Brasil. A lista inclui clássicos como *Revenge of Shinobi*, *Golden Axe*, *Super Hang On*, *Streets of Rage* e *Sega Soccer*, entre outros. E se você optar pelo Mega Drive 30 jogos, poderá contar ainda com *Space Harrier 2*, *Turbo Out Run*, *Altered Beast* e *After Burner 2* na sua lista. Uma bela oportunidade para ter em mãos bons jogos, que tiveram uma parte importante na história dos videogames.

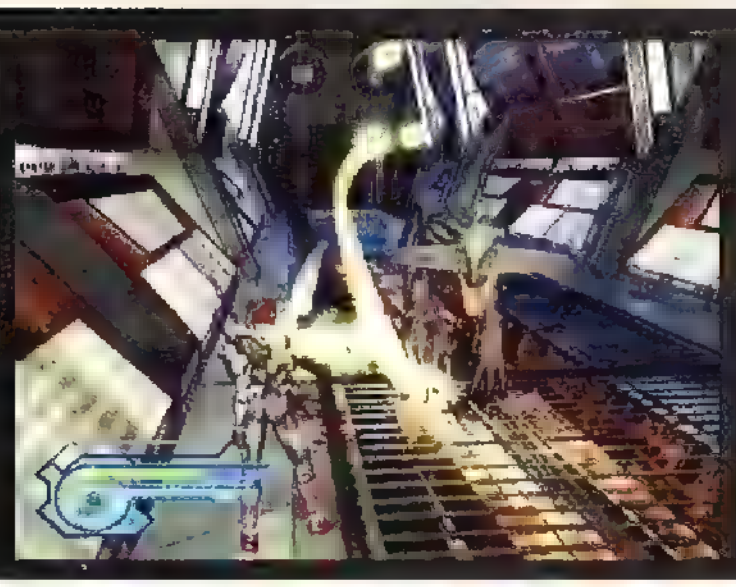




CURTINHA

Dino Crisis no espaço

O terceiro capítulo da série *Dino Crisis*, marcado para ser lançado para o Xbox em algum dia deste milênio, adiciona um estilo meio Jason X à série da Capcom, colocando frente a frente humanos com jetpacks e dinossauros zumbis em pleno espaço sideral. Bizarro? Tem mais: conforme você avança, a estação espacial – olha só – muda de forma. Shinji Mikami, criador da série, diz que as coisas podem mudar mais ainda até o lançamento.



AUTENTICIDADE EM PRIMEIRO LUGAR

A equipe fez todo o possível para que *Frontline* fosse o mais realista possível. "Fomos até locais de batalhas reais para buscar inspiração, realizar tomadas de som e fazer pesquisa de arte", conta o produtor executivo Rick Giolito. "Por exemplo, na Normandia, batemos um monte de fotos digitais de pontes, bunkers e prédios, gravamos som ambiente e pegamos exemplos de texturas". Os rostos dos personagens foram até modelados em argila. "Tudo feito à mão, para uma sensação maior de realidade", completa Rick.

Depois do jogo: Medal of Honor: Frontline

Durante as últimas semanas você atirou em nazistas como se estivesse atirando em latinhas de cerveja na mais nova obra da Electronic Arts, *Medal of Honor: Frontline*. Foi como combater na 2ª Guerra Mundial só que dentro do seu quarto, usando seu PS2. Agora veja o que o produtor executivo Rick Giolito tem a dizer depois do jogo sobre a produção de *Frontline* e de futuros Medals para Xbox e GameCube:

Esta é aquela parte onde você borra as calças e percebe que não há a menor chance de conseguir derrubar este avião com um rifle

EGM: Você pode descrever as contribuições do capitão Dale Dye para o game?
Rick Giolito: Dale guiou a criação de uma autêntica experiência de guerra. Ele é nosso principal consultor militar e nos ensinou tudo sobre táticas de batalha. Sua experiência nos permitiu compreender como um soldado realmente reage em uma situação de combate, o que nos ajudou a desenvolver a A.I. de inimigos e aliados. Entender a interação dos batalhões foi muito importante, pois foi assim que aconteceu na guerra de verdade.

EGM: Você assistiu a "Band of Brothers" (exibida pelo HBO)? Algo no jogo foi inspirado na minissérie?
RG: Nós nos inspiramos em inúmeros filmes e livros. Como fanáticos pela 2ª Guerra Mundial, apreciamos filmes como "O Mais Longo dos Dias ', "Uma Ponte Longe Demais" e O Resgate do Soldado Ryan". *MOH* tem tudo a ver com autenticidade, portanto, demos muita ênfase a relatos de soldados de verdade que estiveram lá. Esses relatos merecem mais crédito do que aquilo que foi inspirado neles.

EGM: Os elementos no jogo parecem morrer ou não morrer por razões diferentes. Por exemplo, você não pode atirar em seus soldados, mas pode jogar granadas neles. E um tiro na cabeça nem sempre mata todo mundo. Alguma razão em particular para isso?
RG: Quisemos incluir um pouco de perigo no uso das granadas, por isso, permitimos tais acidentes. Todavia, o "fogo amigo" é diferente. Você não vai querer recompensar alguém por detonar seus próprios colegas. Se começar a massacrar seus aliados, teremos que terminar seu jogo, mas se atingir acidentalmente seus amigos, pode vê-los carregados em macas. Você pode, então, ser repreendido e receber uma pontuação baixa. No entanto, queremos incluir o fogo amigo na próxima continuação.

EGM: Qual seu conselho para enfrentar a verdadeira chacina da última fase?
RG: É preciso ter muito cuidado! Este é um game muito longo e difícil, portanto, é lógico que no último desafio iríamos colocar o jogador contra algo substancial. Nesse momento, você deveria ter experiência suficiente para encarar a parada. Movimente-se discretamente e mire com cuidado em seus alvos. Você está no coração de uma gigante base secreta militar... uma base muito bem defendida.

EGM: Adoraríamos ter pilotado alguns daqueles instrumentos bélicos, como os tanques, por exemplo. Isso já esteve em seus planos algum dia?
RG: Até consideramos essa idéia, mas como não era parte do foco principal, acabou não vingando. É o nosso primeiro produto para PS2, então quisemos primeiro aperfeiçoar a jogabilidade central. Certamente ainda faremos isso no futuro.

EGM: Por que vocês desistiram dos modos Multiplayer?
RG: Construímos uma estrutura totalmente original, e realmente queríamos incluir Multiplayer, mas tivemos que nos concentrar em criar o melhor FPS para Single Player de todas as plataformas. O próximo *MOH* do PS2 trará modos Multiplayer: competitivo, cooperativo e Online. Além disso, a futura versão de Xbox (prevista para outubro) trará Deathmatch para quatro jogadores em tela dividida. Também estamos considerando a possibilidade de incluir algo nesse sentido na versão para GameCube.

EGM: Quais batalhas ainda faltam ser simuladas na próxima continuação de *MOH*?
RG: Na verdade, temos uma grande surpresa guardada para *MOH3*. Vamos desenvolver ainda mais o aspecto dos batalhões nos quais os personagens interagem. Seus camaradas terão históricos mais elaborados, habilidades e personalidades exclusivas. Será muito importante manter os companheiros vivos, ou seus oficiais mais experientes podem ser substituídos por novatos.

EGM: O que houve com o game de vôo *MOH*? Há boatos de que ele foi cancelado.
RG: Pode ser que você veja aquela estrutura de vôo como parte de um futuro título *MOH*, mas nós percebemos que os jogadores de *MOH* não estão procurando um game assim. Nossos títulos são feitos para o grande público e simuladores de vôo são basicamente jogos para poucas pessoas.

UNREAL TOURNAMENT 2003 VEM AÍ!

Está chegando ao Brasil o game de tiro mais aguardado do ano

Finalmente, a espera está chegando ao fim. Logo estará nas lojas *Unreal Tournament 2003*, a seqüência de um dos maiores jogos Multiplayer de tiro em primeira pessoa já produzidos para PC. Repleto de novidades e com muitas inovações, promete revolucionar o gênero e levar muita gente a trocar tiros pelas arenas virtuais de *Unreal*.
Sabemos o quanto você esperou por este jogo e como você está alucinado para comprar logo sua cópia e sair trocando tiros pela internet. Então, vá imediatamente ao computador mais próximo e acesse www.egmbrasil.com.br/unreal, neste site você pode encomendar a sua cópia hoje mesmo, e ainda aproveitar a fantástica promoção que a EGM Brasil e a Infogrames prepararam para você. Confira, vale a pena.

Quartermann

O fofoqueiro dos games

Sim amigos, lá vamos novamente a mais uma jornada pela terra da boataria, segredos não revelados e projetos secretos desvendados. Nada escapa ao olhar sorrateiro de seu bom amigo Quartermann. Vejamos o que temos este mês:

.... Xbox 2 em 2006? Como assim? Parece que foi ontem que estávamos formando filas nas lojas especializadas, nos matando por um Xbox. Agora a **Microsoft** anuncia estar trabalhando não apenas em uma, mas em uma série de novas encarnações de sua máquina, sendo uma delas o sucessor do console, projetado para bater de frente com o próximo Playstation. De acordo com o que averigüei, o Xbox 2 estará prontinho antes da próxima Copa do Mundo, em 2006...

... Seqüências, seqüências por todos os lados. Parece qua a cada ano um novo batalhão de continuações sempre se infiltra nos games mais vendidos. E temos mais umas boas a caminho: **Onimusha 3** (desta vez com cenários em 3D), um novo **Metal Gear**, **Medal of Honor 3** (agora no lado do Pacífico – legal), **Skies of Arcadia 2** para o Playstation 2, e a **Game Arts** está finalmente trabalhando em um terceiro jogo da série **Lunar**...

... Falando em GBA, o que parece estar a caminho do pequeno notável é uma versão da famosa parceria **Square/Nintendo**, ainda na era 16-bit. Já sabe do que falo, não? Isso mesmo, de **Super Mario RPG**....

E é isso aí, chega de papo. Não tenho mais nada a compartilhar com vocês este mês, portanto, estejam de volta em trinta dias para mais uma jornada pelo mundo maravilhoso das fofocas, boatos e especulações.

Equipamentos e acessórios

Games para viagem

Que tal levar seus consoles para um passeio?

Quantas vezes, ao viajar para a praia, montanha ou algum acampamento, você ficou naquele dilema danado de aproveitar o sol lá fora ou ficar dentro de casa, com as cortinas fechadas, jogando *Eternal Darkness*. Pois seus problemas acabaram, caro amigo! Tomar sol e ar puro fazem muito bem à saúde, e é possível desfrutar das alegrias do mundo exterior sem ter que abandonar seu querido videogame. Bastam alguns acessórios e você pode levar seu GameCube ou PSOne para onde quiser. Existem dezenas de alternativas para você levar seus amigos consoles para viagem, então, juntamos esta trabalheira toda, testamos tudo e indicamos a melhor combinação para a sua máquina. Como todos os equipamentos são importados, os preços aqui estão indicados em dólar, seguindo uma média encontrada em algumas importadoras especializadas. Junte seus trocados e aproveite a vida lá fora.

O MELHOR PACOTE PARA O GAMECUBE...

A TELA: MONITOR COLORIDO DE 5 POLEGADAS DA INTEC (US$ 150,00) – Muitos monitores portáteis para o GC são foscos e sem resolução, mas não o meninão aqui. O monitor da Intec, disponível em roxo e preto, tem uma imagem clara e nítida, com mais opções de sintonia do que a concorrência. Cuidado apenas com o reflexo direto da luz do sol.
A Panasonic recentemente anunciou um modelo bem superior, mas ainda não há preço ou data de lançamento.

A BATERIA: MOBILE POWER GC, DA INTERACT (US$ 50,00) – Esta bem-servida bateria se encaixa perfeitamente na base de seu GameCube e garante cerca de uma hora e meia de funcionamento. Se você tiver paciência, a Intec lança, no fim do ano, uma bateria com uma carga um pouco maior.

PREÇO TOTAL: US$ 200,00

O MELHOR PACOTE PARA O PSONE...

A TELA: PSONE LCD SCREEN, DA SONY (US$ 130,00) – Dê só uma olhadela nas cinco polegadas deste monitor de alta resolução e você terá certeza de que é o melhor portátil de todos, mesmo sendo um pouco menor que os outros encontrados no mercado. O monitor encaixa perfeitamente no PSOne, sem deixar aqueles fios e cabos feiosos pendurados. E as duas caixinhas laterais de som são bastante potentes.

A BATERIA: MOBILE POWER ONE, DA INTERACT (US$ 50,00) – Como a Sony não tem planos de lançar uma bateria oficial, a Interact tem sua melhor alternativa. Ela garante mais de duas horas e meia de jogatina e sua superfície é moldada de uma maneira que se encaixa naqueles pezinhos de borracha de seu console. O lado ruim: faltam parafusos ou grampos para prender a bateria no aparelho, portanto, tenha certeza de ter uma base bem firme para poder jogar. A recarga demora nada menos do que cinco horas, assim, é melhor deixar o trambolho no carregador durante a noite.

PREÇO TOTAL: US$ 180,00

E QUANTO AO MEU PS2 E XBOX?

Não pense que passear com os consoles é privilégio dos donos de um GameCube ou PSOne. Se você tem um Playstation 2, a Interact tem um monitor portátil excelente, chamado Mobile Monitor (US$ 150), e este mês, eles estão lançando um modelo para o Xbox (perfeito para você jogar *Halo Online* com seus amigos). Infelizmente, ainda não há nenhuma bateria disponível.

ELETROMÍL

O melhor preço e a maior garantia!

SEGA

XBOX

GAMECUBE

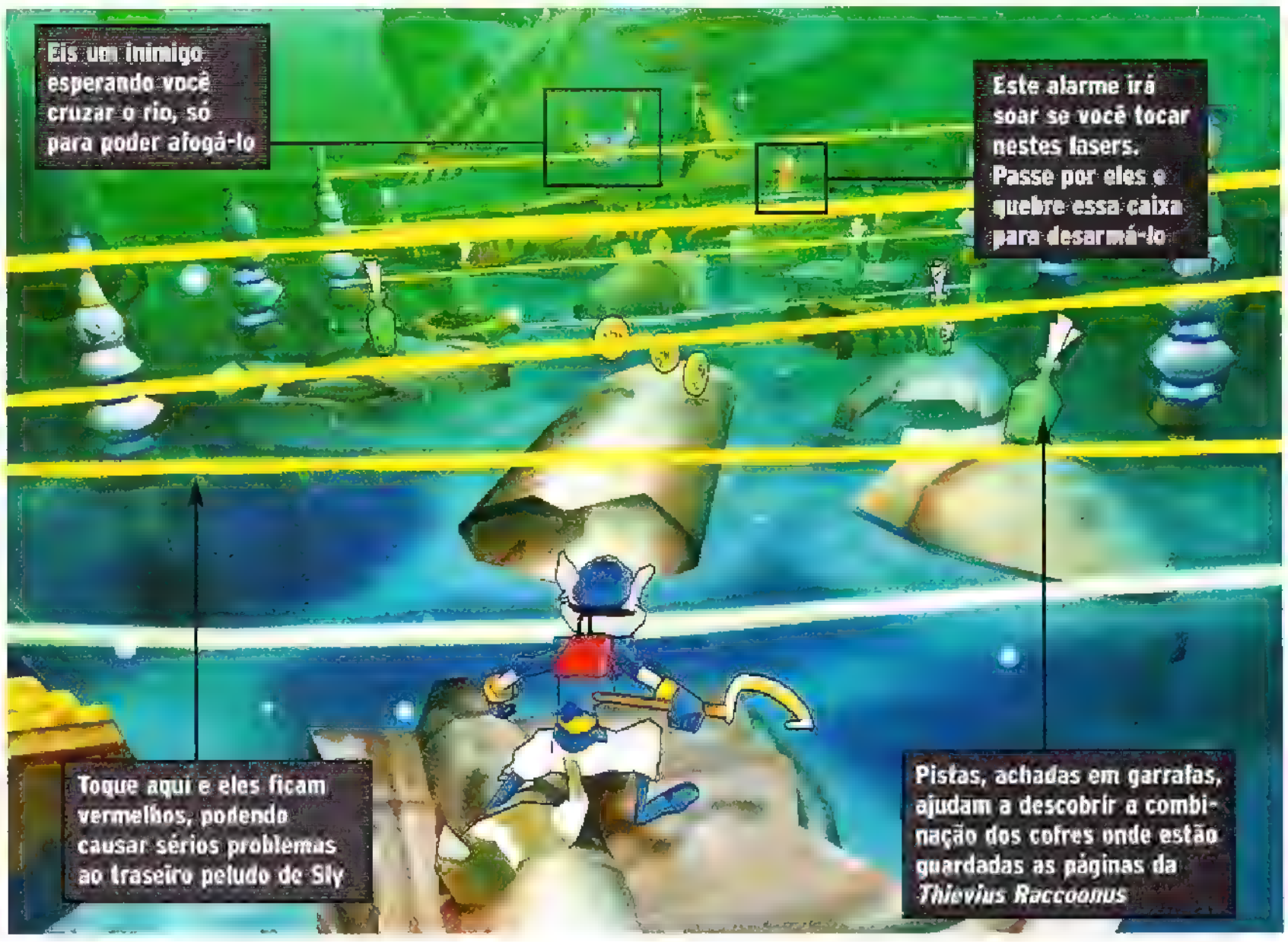
Conserto - compra - venda e troca de videogames
Vendemos também via SEDEX
Destravamento do PS2 feito na hora
Temos jogos e acessórios (melhor preço do Brasil)

Compramos e trocamos Videogames!

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de Func. seg. a sab. 08:30 às 18:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557

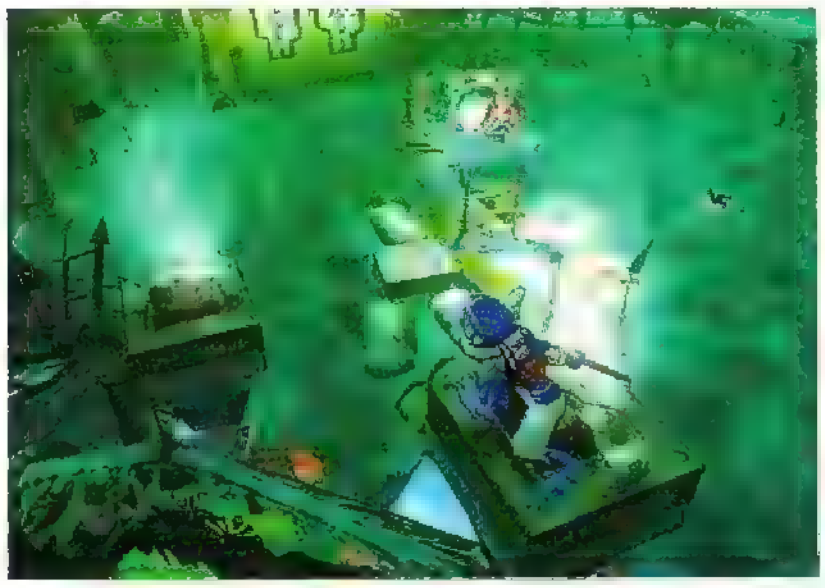
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Sucker Punch
Jogadores: 1
Gênero: Ação
% Desenvolvida: 85%
Lançamento: Setembro de 2002
Site: www.slycooper.com
A boa: O estilo retrô do desenho do personagem e seu visual de cartoon fazem com que Sly se destaque.
A má: Se uma luz de busca te pegar, você terá que correr feito louco.
E a péssima notícia: Um texugo, uma tartaruga e um hipopótamo, todos vivendo juntos numa van? Deve ser, no mínimo, bem fedido!


Eis um inimigo esperando você cruzar o rio, só para poder afogá-lo
Este alarme irá soar se você tocar nestes lasers. Passe por eles e quebre essa caixa para desarmá-lo
Toque aqui e eles ficam vermelhos, podendo causar sérios problemas ao traseiro peludo de Sly
Pistas, achadas em garrafas, ajudam a descobrir a combinação dos cofres onde estão guardadas as páginas da *Thievius Raccoonus*

Tudo que Sly Cooper deseja é recuperar o que era seu por direito. Quando Sly era um filhote, um grupo de cinco mestres do crime, conhecidos como os Cinco Diabólicos, visitou o lar de sua famosa família de ladrões e roubou o Thievius Raccoonus, um livro que contém todos os grandes segredos dos roubos do clã Cooper. Cada um deles arrancou algumas páginas e saiu pelo mundo numa jornada de crimes.

Agora que já está mais velho, Sly sai pelos quatro cantos do globo tentando recuperar os segredos, num jogo mais para *Metal Gear* do que para *Mario*. "*Metal Gear Solid 2* é o melhor exemplo atual de como combinar uma jogabilidade interessante com uma boa história", disse Nate Fox, um dos designers da Sucker Punch. "Nós definitivamente tentamos incorporar e, quem sabe, melhorar alguns dos aspectos mais sorrateiros daquele jogo, em **Sly Cooper**." Por exemplo, quando Sly fala no rádio com seu amigo Bentley (veja box) que está no caminhão, isso recebe um tratamento no estilo Codec. Soa familiar, certo? E isso ainda é combinado com o uso de binóculos, permitindo uma visão de onde iremos e o que teremos de fazer. "Nós também queríamos usar o conceito do radar de *Metal Gear Solid* e projetá-lo dentro do mundo do jogo, para que o jogador soubesse exatamente a posição dos guardas, sem que Sly fosse visto", disse Fox, se referindo às lanternas usadas por alguns inimigos e às luzes de busca que patrulham algumas áreas de diversas fases. "A representação em 3D dos desafios da arte de ser furtivo obrigam o jogador a não tirar os olhos da



ELENCO COADJUVANTE

Uma Companhia de Animais

Sly não está só nesta missão. Ele tem ajuda de dois de seus amigos de infância:

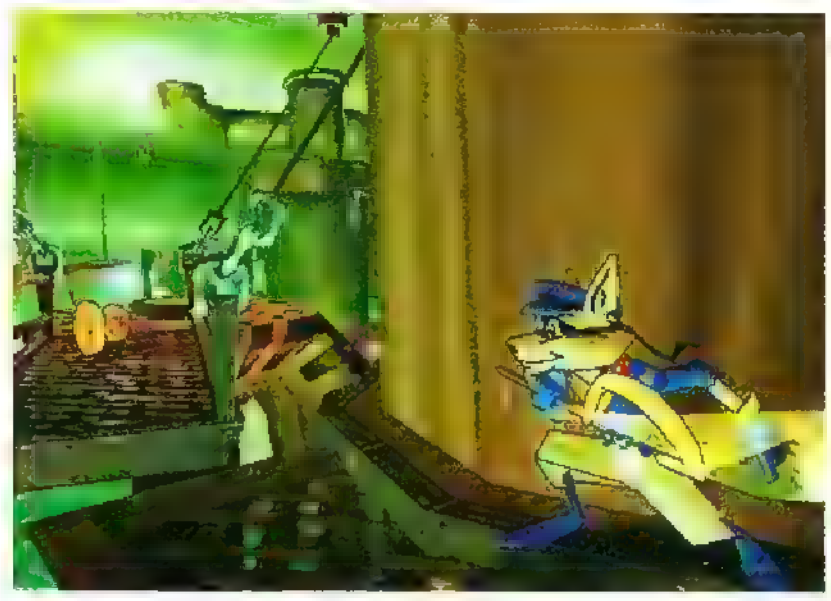
Bentley é o cérebro da operação, dando a Sly pistas, sugestões e o códigos para abrir cofres. Tudo da segurança de sua van, estacionada a quilômetros do perigo.

Quem dirige a perua de fuga é o desastrado hipopótamo cor-de-rosa, Murray. Ele pode não ser tão sorrateiro quanto Sly, mas ajuda quando a gangue está numa encrenca.

ORIGENS DE UM SUPERLADRÃO

Achávamos que Sly parecia um pouco familiar. Procuramos e descobrimos um texugo chamado Jojo, o vilão do primeiro jogo da Sucker Punch, *Rocket: Robot on Wheels* (Nintendo 64). "Depois de Rocket, estávamos procurando uma maneira de colocar um personagem como ele numa aventura", disse o designer Nate Fox. "O fato dos texugos serem ladrões naturais, nos fez pensar sobre a jogabilidade baseada na habilidade de invadir as casas dos outros para roubar. O corpo baixo e gordo de Jojo não se enquadrava no perfil de agilidade de um mestre dos ladrões, daí nasceu Sly Cooper, mais magro e esperto."

Este cachorrão quer brincar com os ossos de Sly. Você vai deixar? Pois é, achávamos que não
Sly anda calmamente e carrega um gancho, perfeito para agarrar cordas e escadas, quebrar coisas e deixar os inimigos longe de seu rabo. Literalmente
Se você estiver com uma ferradura nas costas, pode levar um golpe sem sofrer danos. Ela é dourada? Dois golpes



ação". Você não tem que olhar muito longe pra outros exemplos do gênero. Na fase Readin' Room, Sly entra num barril para escapar das luzes de busca e das armas de dardo sensíveis a movimentos (os dardos atingem o barril, não ele). E na maioria dos níveis do jogo, você tem que desarmar os alarmes que podem alertar seus inimigos para a sua presença. "É isso que torna *Sly Copper* um título diferente", disse Fox. "Suas fases, seus personagens e história, estão todos direcionados para defini-lo como um ladrão. Nosso personagem principal tem uma identidade profissional, que é a origem de todas as suas aventuras. Não o fazemos passar por quebra-cabeças sem sentido. A motivação de todas as suas ações está na necessidade de agir como um ladrão e roubar outras pessoas.'

Bem, talvez nem todas. Algumas fases (na verdade, um terço do jogo), se desviam dessa norma ainda mais, para fazê-lo passar por desafios de minigames que incluem corridas de Monster Trucks, atirar nos seus inimigos como um rifle sniper, e até um jogo de destruição submarino no estilo Asteroids.

Tudo isto em nome do bem vencendo o mal, porque Sly não roubaria qualquer um na rua (isso seria muito fácil). Como ele mesmo diz, "Roube um mestre do crime e você saberá que é um mestre dos ladrões".

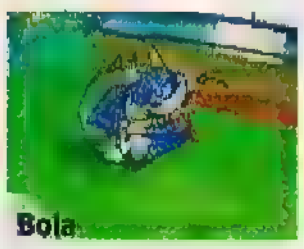
—*Chris Johnston*

"A motivação para todos os seus atos é agir como um ladrão e roubar todo mundo"

—*Nate Fox, designer da Sucker Punch*

OS MOVIMENTOS ARDILOSOS DO THIEVIUS RACCOONUS

Pegue todas as pistas engarrafadas e você será capaz de descobrir os cofres de todas as fases. Dentro deles estão as páginas do Thievius Raccoonus, que dão habilidades especiais a Sly, como as que são mostradas aqui. Apesar de não precisar de todas para completar o jogo, elas ajudam.


Bola

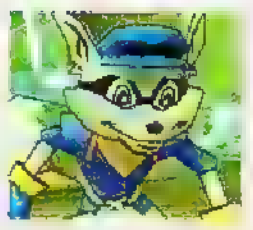
Invisibilidade

Mergulho

Filtros para os binóculos

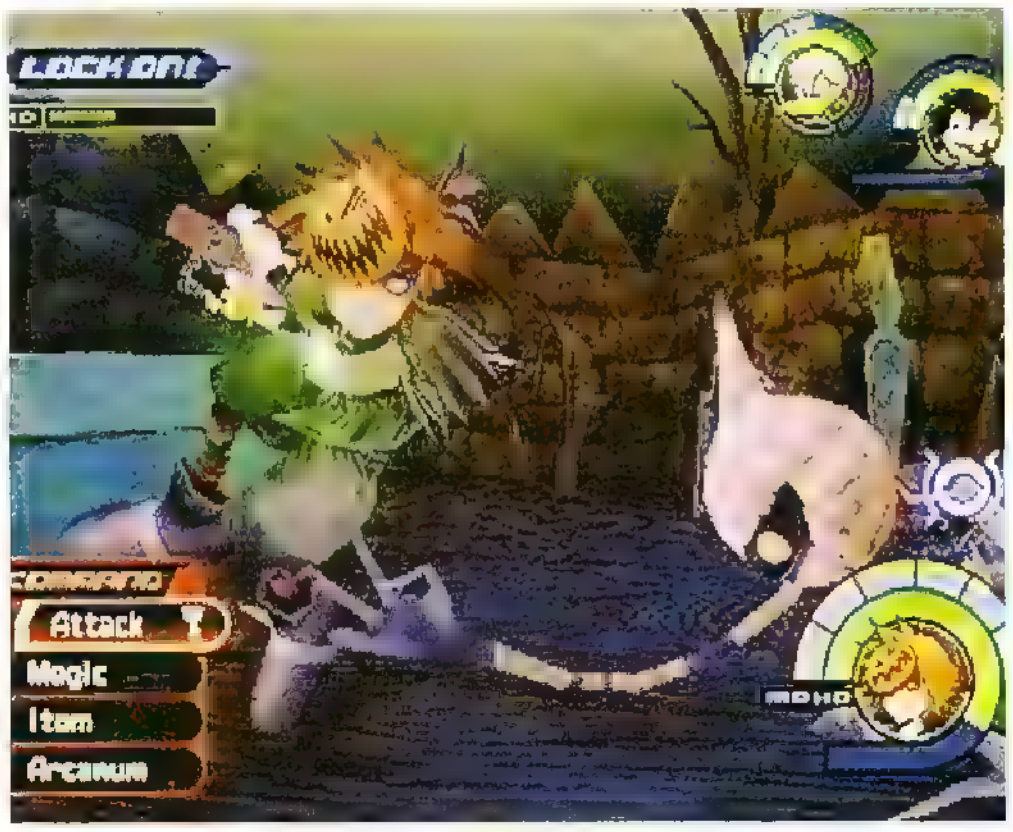
ENCRENQUEIRO OU MESTRE DOS LADRÕES?

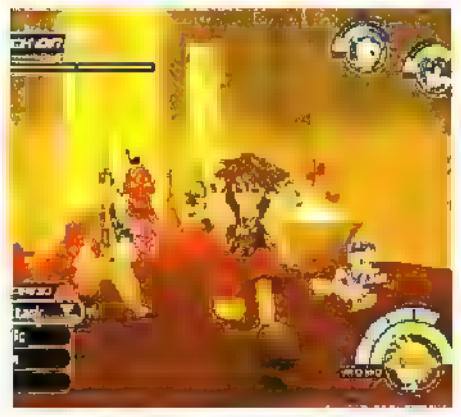
Será que aquele animal fuçando o seu lixo é um Procyon Lotor comum (o texugo típico) ou é um mestre dos ladrões (Sly Cooper). Conheça as diferenças!

SLY COOPER	TEXUGO
	
Desbrava a toca de seus inimigos à procura de partes do seu livro de família, o Thievius Raccoonus.	Ataca lixeiras de rua e latas de lixo em busca de uma bela refeição com restos de comida.
Vive numa van, com um hipopótamo e uma tartaruga	Prefere fazer sua toca no oco das árvores
Usa um gancho para agarrar coisas e atacar seus inimigos.	Usa a pata da frente para se limpar e eliminar sujeira presa.
Como está confinado à tela, não pode detonar suas coisas	Solte-o na sua casa e ela estará destruída em um dia.
Visto andando por aí numa van.	Visto atropelado por uma van.

Kingdom Hearts

Produtora: Square EA
Desenvolvido por: Squaresoft
Jogadores: 1
Gênero: RPG
% desenvolvida: 90%
Lançamento: Setembro de 2002
Site: www.kingdomhearts.com
A boa: O mais estranho RPG que vimos recentemente.
A má: O fator Disney pode assustar os jogadores mais fanáticos.
E a péssima notícia: Preconceito é uma coisa horrível. Dê uma chance ao Pluto antes de xingar o coitado.





Quando velhos jogadores (e por velhos queremos dizer adolescentes ou adultos) escutam a palavra Disney, a reação é correr para o lado oposto. É compreensível, já que os jogos típicos da Disney são adaptações de seus sucessos de animação. Claro, essas aventuras são para todas as idades, mas encaremos a realidade: são para o público infantil. Eis o desafio de **Kingdom Hearts**: escapar da imagem que os jogos Disney são para o público de Teletubbies.

Mas lembre-se de que esta é uma joint venture entre a Disney e os mestres do RPG, a Square. E o diretor de *KH* (e famoso designer de personagem de *Final Fantasy*), Tetsuya Nomura tinha uma boa idéia do estigma que a Disney enfrentava. "Queria criar algo original", disse Nomura, "que não seria a próxima versão de *FF*, e não queria carregar a imagem que os jogos Disney têm: são simples, divertidos e para crianças... usando os personagens Disney, sabia que poderíamos criar algo para impressionar". Após algum tempo com o jogo, estou feliz em dizer que estou oficialmente impressionado. Nomura e sua equipe criaram um RPG forte o suficiente para manter jogadores mais experientes ocupados por semanas. Ao contrário do que se pensa, este jogo não é para crianças. *Kingdom Hearts* coloca você no controle do herói Sora. Com a ajuda do Pato Donald e do Pateta, você cruza uma seleção de mundos Disney (a velha Londres de Peter Pan, o hábitat aquático da Pequena Sereia, o estranho mundo de Jack Skellington, etc.), para encontrar e salvar sua amiga Kairi. Apesar da possível relutância quanto a Donald e Pateta (lá vem aquele papo de "infantil" outra vez...), eles são bem úteis. Pateta, com a ajuda de um grande escudo, funciona como o homem forte, empurrando os inimigos, criando uma grande bagunça e dando espaço para Sora fazer seus feitiços. Donald ajuda com feitiços de cura e ataques elementais. O melhor de tê-los a seu lado é que precisam de pouca atenção. O computador joga por eles, você só se preocupa com Sora.

Uma vez ou outra você poderá trocá-los por outro personagem Disney, como Aladdin, Tarzan e outros. É claro que *KH* não seria um RPG da Square sem um espetacular feitiço de invocação. Quando a coisa esquenta, Sora pode chamar uma diversidade de aliados (como Dumbo, Mushi ou Bambi) para lançar um ataque especial ou um feitiço de cura.

Embora seja um virtual "Grandes Sucessos Disney" espremido num local conveniente, existe uma categoria de filmes da Disney que infelizmente ficou de fora: os recentes sucessos em computação gráfica. Os leitores com olhos de águia já devem ter notado que o elenco computadorizado de "Vida de Inseto" e "Toy Story" não está presente. Dificuldades contratuais impediram que os populares personagens da Pixar fizessem parte do produto final, mas soubemos que se *Kingdom Hearts* tiver uma seqüência, essa galera fará parte.

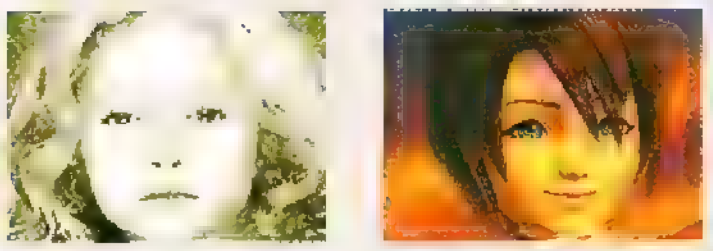
– James "Milkman" Mielke

SOMOS TODOS ESTRELAS

Sendo os diálogos tão importantes em *Kingdom Hearts*, a Square e a Disney capricharam e conseguiram reunir o que há de melhor em jovens talentos vocais para dar vida aos três personagens principais. Olha só o elenco:

HALEY JOEL OSMENT - SORA

O mais importante ator de sua geração, Haley ficou famoso por papéis em filmes como "O Sexto Sentido", "A Corrente do Bem", "A.I.", e "Forrest Gump". A gama emocional o tornou a escolha perfeita para fazer o jovem Sora



HAYDEN PANETTIERE - KAIRI

Esta atriz de 13 anos já é uma veterana do cinema, tendo feito as vozes de personagens como Dot, em "Vida de Inseto", e Suri, em "Dinossauros". Ela traz a mesma alegre clareza para a Kairi de *Kingdom Hearts*

DAVID GALLAGHER - RIKU

Já tendo participado de seriados de TV como "7th Heaven" e "Walker, Texas Ranger", este ator de 16 anos é a escolha certa para a personalidade imprevisível de Riku. talvez o personagem mais complexo de *Hearts*

Silent Hill 3

Konami • Outubro de 2002 – Sabemos o que você está pensando: que diabos está acontecendo com estas telas? Ei, é *Silent Hill*... o vídeo que foi exibido na E3 mostrava uma garotinha que ia para um mundo paralelo b'zarro durante um passeio pelo shopping – eis as idéias básicas do enredo, tipicamente Silent Hill. Pra completar, a pequenina carregava uma metralhadora e mandava bala em inimigos enormes, bem mais interessantes do que aqueles seres estranhos cuspidores de ácido de *SH2*, em um cenário bastante interessante, que lembra um metrô.

Suikoden III

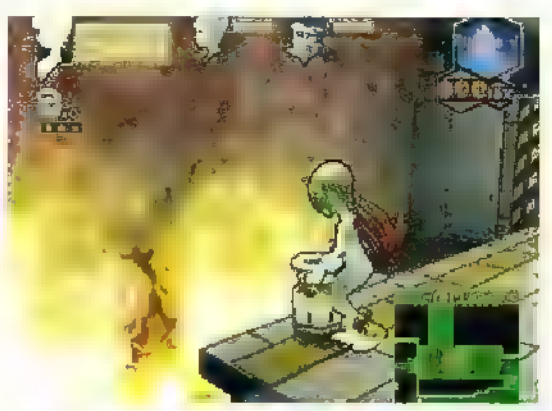
Konami • Novembro de 2002 – As 108 estrelas estão de volta. E isso é personagem pra caramba! *Suikoden III* traz uma nova idéia chamada "sistema de amizade". Isso permite que os combatentes se espalhem estrategicamente em combate, ao contrário dos games anteriores nos quais os movimentos de sua equipe eram restritos a especialistas para curta ou longa distância. Os fãs gostarão de saber que, apesar da mudança para os gráficos 3D, a jogabilidade continua basicamente a mesma. Outro elemento intrigante é um sistema que aumenta bem a densidade do enredo, colocando-o no comando de um personagem até uma certa parte do jogo. Então, você assume outro personagem e o enredo muda para a perspectiva dele, e assim vai. Como será ver a história do jogo pelos olhos de um... pato? O tempo dirá...

WWE Smack-Down! Shut Your Mouth

THQ • Quarto trimestre de 2002 – Eles perderam o "F", mas a WWE ainda não entregou os pontos. Adicione Stacy Keibler, DDP, Ric Flair e a NWO ao elenco de lutadores disponíveis nesta versão. Você ainda terá acesso a novos modos de jogo como Elimination Tag, Captain Fall Tornado Six Man Tag e Slobber Knocker Anywhere. Seja lá o que for tudo isso...

Breath of Fire

Capcom • Final de 2002 – A série *Breath of Fire* entra no novo milênio com uma mudança visual que só pode ser descrita como estonteante. Essencialmente o quinto episódio da série, *BOF* traz um novo elemento de "sobrevivência". Não, o tradicional RPG não se transformou em *Resident Evil*. Mas agora os jogadores poderão escolher se querem ou não enfrentar certos inimigos. E uma vez concluído o game, você pode jogar de novo usando seus personagens poderosos que acabou de criar.



EXTRAS DO E-CARD

No mesmo dia de *Animal Crossing*, será lançado o e-Reader, um periférico que é um leitor eletrônico, e o primeiro de uma série de e-Cards digitalmente codificados. A parte impressa do cartão trará informações e senhas especiais que podem ser usados no jogo, enquanto as informações digitais resultarão em downloads especiais de itens raros, músicas e minigames.

Animal Crossing

Produtora: Nintendo

Desenvolvido por: Nintendo

Jogadores: 1-4 (alternando)

Gênero: Vai saber... a Nintendo chama isso de "Comunicação".

% Desenvolvida: 100%

Lançamento: 16 de setembro de 2002

Site: www.nintendo.com

A boa: Definitivamente um dos jogos mais inovadores e originais que surgiu nos últimos tempos.

A má: Sem ação, sem chefes ou objetivos. Jogadores que adoram atirar loucamente ficarão confusos e potencialmente hostis. Nós avisamos.

E a péssima notícia: Você nunca deve apertar o botão de reset no meio do jogo. Confie no que estamos dizendo.

Os lançamentos da Nintendo para o segundo semestre de 2002 parecem com uma lista das maiores e mais adoradas séries de jogos. Mas em meio a esses games tão aguardados, incluindo *Super Mario Sunshine* e *Metroid Prime*, existe um, pouco conhecido, mas que pode facilmente se tornar um dos maiores sucessos do ano: o estranho simulador de vida chamado **Animal Crossing**. Quando o jogo inicia, você está em um trem que se dirige para uma pequena vila na floresta a qual logo você chamará de lar. Quando chegar e se acomodar em sua nova residência, você está livre para fazer o que quiser, quando quiser. É isto que faz de *Animal Crossing* um jogo único: seu único objetivo no jogo é fazer o que quiser da vida. Com literalmente dezenas de coisas para fazer a qualquer hora, você nunca ficará entediado ou ansioso. Mas não espere encontrar quebra-cabeças pra resolver ou chefões pra matar. O objetivo em *Animal Crossing* é manter tudo simples e divertido. "A indústria de games tem uma tendência para criar grandes jogos de ação onde tudo é difícil para muitas pessoas", disse Takashi Tezuka, o produtor de *AC*. "Queríamos que o jogo fosse acessível a todos os jogadores, até mesmo para os que não são fãs hardcore."

Até quatro pessoas podem participar de uma das vilas (cada pessoa ocupa uma das quatro casas disponíveis), então, você e seus amigos podem participar juntos da diversão. É aqui que entra em cena a tal parte de "comunicação" da qual tanto falam neste jogo. *AC* permite que você vá ainda mais longe, levando seu cartão de memória para a casa do um amigo e fazer seus personagens "visitarem" a vila dele (nenhuma vila é igual à outra). Lá você encontrará novos personagens, trocará itens, e até mesmo conseguirá algumas raridades locais que não estão disponíveis em sua terra natal. E como tudo ocorre em tempo real, se você jogar às 3h30 da tarde de uma sexta-feira, no dia 20 de setembro, estes serão o dia e a hora exatos do jogo. O dia vira noite, as estações mudam, até mesmo os feriados ocorrem, e assim por diante. Certamente você vai querer, com freqüência, verificar o que está acontecendo ou poderá perder alguma coisa boa.

Poderíamos continuar elogiando os aspectos exclusivos de *AC*, mas metade da graça está em descobrir tudo sozinho. Nem precisa dizer que se você procura algo novo e diferente, este é um jogo imperdível.

—John Ricciardi

REVIVENDO OS 8-BIT

O NES vive

Uma das coisas mais divertidas que você pode fazer em *Animal Crossing* é encontrar e colecionar jogos clássicos de NES (o 8-bit da Nintendo) para manter em seu lar dentro do jogo. Você pode jogar esses games em toda a sua glória dentro do próprio GameCube ou, se quiser, pode fazer o download deles para o seu GBA para jogar outra hora. A primeira leva de títulos incluem velhos clássicos como *Punch Out!!* (sem Mike Tyson), *Excitebike* e *Ice Climber* (entre outros), mas como novos jogos (*Zelda*, por favor!!!) podem ser distribuídos via cartão de memória, as possibilidades são ilimitadas. A Nintendo até deu uma dica: outras companhias podem começar a participar, lançando seus clássicos NES em cartões de memória.

Super Monkey Ball 2

Produtora: Sega

Desenvolvido por: Amusement Vision

Jogadores: 1-4

Gênero: Quebra-cabeças/Jogo de festa

% Desenvolvida: 80%

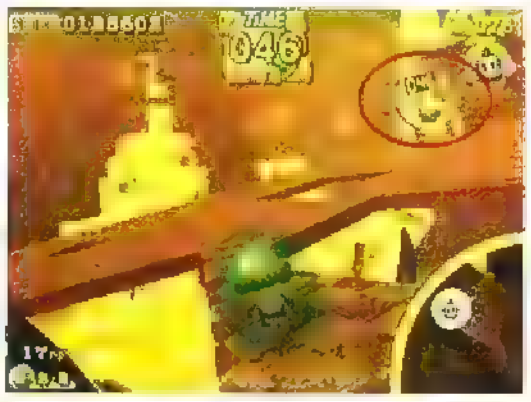
Lançamento: Setembro de 2002

Site: www.sega.com

A boa: Mais ação do gênero Monkey Ball que nós tanto adoramos, e ainda seis novos minigames.

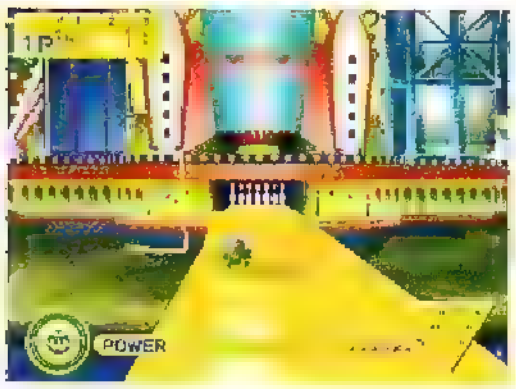
A má: Esta belezinha é bem difícil.

E a péssima notícia: Aqui na redação, a jogatina deve aumentar muito.



Vê a marcação na foto? É lá que você deve ir. Antes que você pergunte: não, não é nada fácil

AiAi experimenta uma nova perspectiva ao ser lançada pelos ares em um dos novos desafios do Story Mode



Super Monkey Ball foi um lançamento de muito sucesso para o GameCube. A facilidade de se jogar, os personagens encantadores e seus quebra-cabeças viciantes o transformaram num dos favoritos daqueles que adotaram a plataforma logo no início. Depois de jogar exaustivamente a continuação, podemos afirmar com segurança que esses fãs não vão ficar desapontados quando o game for lançado.

Parece que o terrível cientista dr. Bad-Boon (não pergunte) tem pretensão não apenas de dominar a Ilha da Selva, mas também de fazer com que todos os seus habitantes gostem dele. Nossos heróis peludos (AiAi, MeeMee, Baby e GonGon) estão preparados para impedir seus planos maléficos e ridículos. Quero dizer... dá um tempo. Com um nome como Bad-Boon você está pedindo para cair no ostracismo.

O jogo básico é similar ao anterior: você rola um dos macacos por uma coleção de percursos estreitos e sinuosos na tentativa de alcançar seu objetivo o mais rápido possível, sem cair. O desafio, entretanto, aumentou dez vezes. Até mesmo os melhores bolas-de-macaco aqui da EGM, estavam sofrendo já na segunda fase. Comparado com o original, o game agora vem com um número muito maior de partes em movimento e de armadilhas, além de saltos, esteiras rolantes e muitas curvas perigosas.

Mas a verdadeira diversão está na coleção de minigames. Felizmente, todos os que existiam no original estão de volta na continuação, com pequenas melhorias (nove bolas em Monkey Pool, oito competidores em Monkey Race, etc.). A parte mais excitante é a inclusão de seis novos joguinnos que são sensacionais! Dê uma olhada na lista abaixo para saber mais.

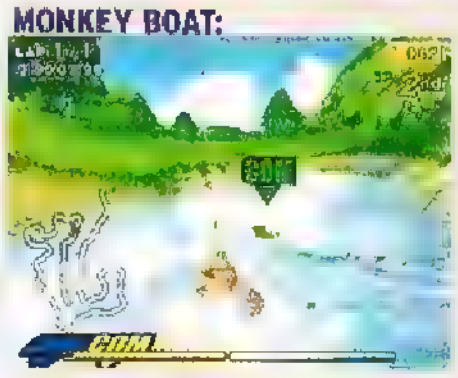
Então, se você já liberou todos os personagens de *Smash Bros. Melee* e dominou a arte da explosão em *Bomberman Generations*, este é o jogo que vai deixar você e seus amigos plantando bananeira.

Não acredito que falei isso...

—Greg Sewart

MEIA DÚZIA DE BANANAS: OS NOVOS MINIGAMES

MONKEY BOAT:

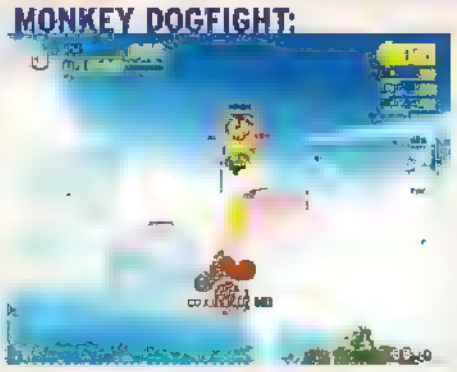


Desça de caiaque o perigoso e veloz rio. Power-Ups transformarão sua bola num barco a motor

MONKEY SHOT:

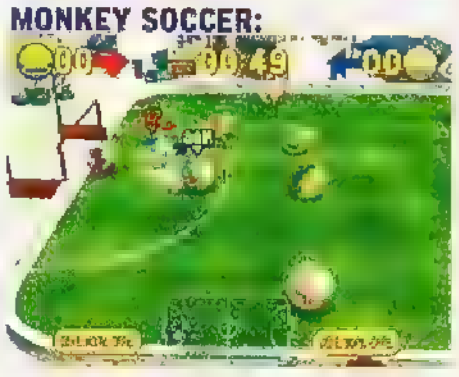
O que tiro em primeira pessoa tem a ver com macacos, ainda não sabemos

MONKEY DOGFIGHT:



Um simulador de vôo de combate para deixar *Ace Combat 4* com vergonha. Estamos curiosos para descobrir onde eles guardam todos aqueles mísseis

MONKEY SOCCER:



O Brasil é penta e a macacada joga bola! Passa para o Rrrrrrrrrrrrrrrrrronaldinho!

MONKEY BASEBALL:

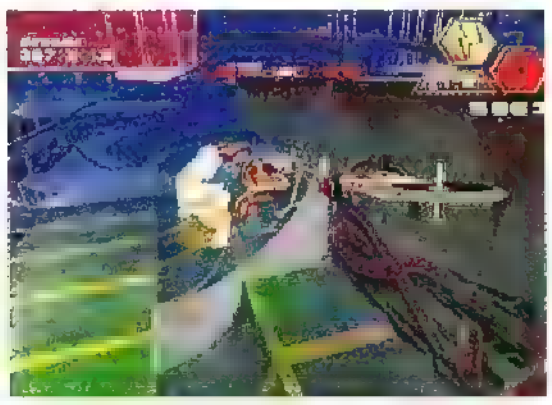
Macacos no campo de baseball com luvas gigantes. É lógico que adoramos

MONKEY TENNIS:

Imagine isso como um *Virtua Tennis*, mas você é um pequeno macaco rolando em uma bola transparente. Genial!

Toxic Grind

THQ • Setembro de 2002 — Assim como viagens temporais, toxinas mortíferas e programas de auditório, TG parece mais um filme ruim do que seu típico game BMX. São catorze fases, cada uma numa época diferente, em que você procura chaves, desativa bombas e lida com objetivos estranhos. Hummm... espere... será que é uma mistura entre Dave Mirra e Portal Runner? Vamos torcer para que não seja...



Madden NFL 2003

EA Sports • Agosto de 2002 — Nos Estados Unidos, o programa esportivo de John Madden na TV mudou para as noites de segunda-feira e trocou de equipe. A EA acompanhou as mudanças e mudou os comentaristas de seus jogos. O chato do Pat Summerall foi (finalmente) trocado por Al Michaels. Mas a mior novidade do jogo é a possibilidade de melhorar seus jogadores com vários minigames de treinamento.

Robotech: Battlecry

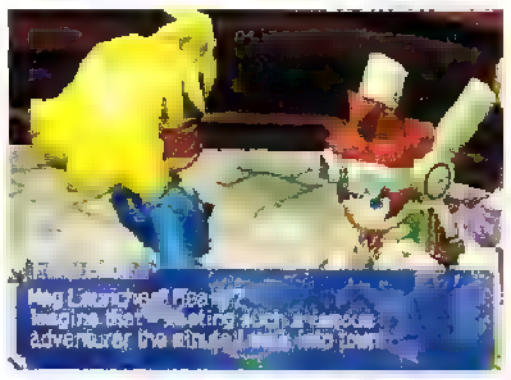
TDK Mediactive • Outubro de 2002 — A espera por um jogo (de qualquer espécie) da série Robotech tem sido quase tão frustrante quanto ficar escutando as canções chatas de Minmei (embora ela seja realmente uma gracinha). Mas se você levar em conta que o jogo está com um visual pra lá de sensacional, e a jogabilidade parece muito boa até agora, não dá pra dizer que a espera está sendo em vão.

LEITURA OBRIGATÓRIA

Que maneira melhor de ir se preparando para o próximo game do *Batman* do que desenterrar sua cópia de *O Cavaleiro das Trevas*, simplesmente a melhor história do herói? Como você está no embalo, leia também *O Cavaleiro das Trevas 2*, a seqüência (não tão boa, é verdade) do clássico.

Evolution Worlds

Ubi Soft • Setembro de 2002 – Quem tem um Dreamcast deve se lembrar desta série. Era um RPG bem simples, com labirintos gerados randomicamente e batalhas por turnos que pareciam ter saído de *Grandia II*. Na verdade, era basicamente uma exploração de calabouços, com pouquíssima ação rolando fora do confinamento dos labirintos. Evolution Worlds é uma fusão entre os dois primeiros jogos, com poucas melhorias além de algumas vozes novas. Ainda assim, não é um mau negócio para os donos de Cube, ansiosos por um RPG.

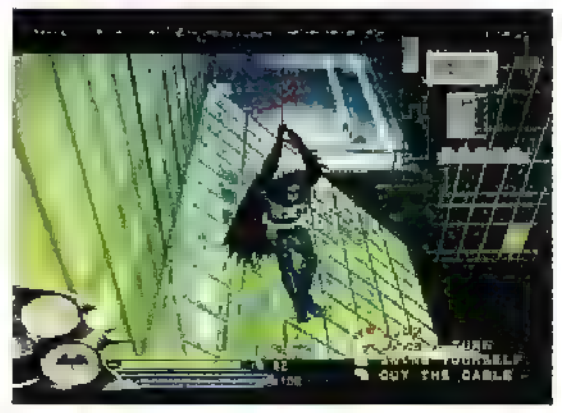


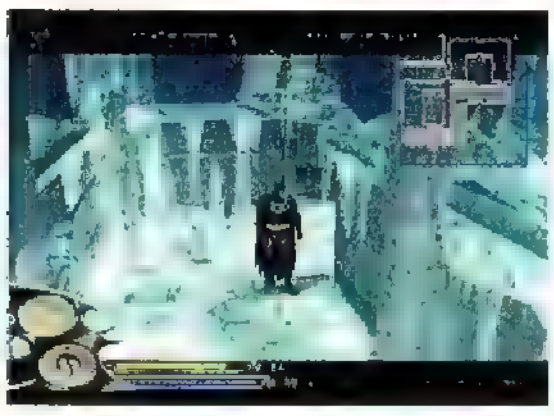
Mystic Heroes

Koei • Quarto trimestre de 2002 – Uma versão mais "fofa" de *Dynasty Warriors*, outro jogo de ação da Koei. MH deve agradar aos fãs de anime que preferem ação à aventura. É um game linear com porrada rolando solta, que não requer muita exploração ou busca por experiência. Juntar runas é tudo o que você precisa para subir seu nível e detonar o absurdamente ridículo número de inimigos que o cercam o tempo todo.

Batman: Dark Tomorrow

Kemco • Novembro de 2002 • Também para: PS2, Xbox – Baseado em uma história escrita pelo veterano roteirista Scott Peterson (com alguma adição criativa de Kenji Tareda, que escreveu alguns *Final Fantasy*), o game leva o morcegão de volta a suas raízes como o eterno vigilante das ruas de Gotham. Nada de visual colorido e cartunesco neste jogo de ação em terceira pessoa. Aqui Batman é realmente um cavaleiro das trevas, em uma atmosfera pesada e pra lá de dark, cheia de ambientes e vilões conhecidos dos quadrinhos. Pelo que vimos, BDT está se mostrando um jogão.





Sega GT 2002

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Wow
Jogadores:	1-2
Gênero:	Corrida
% Desenvolvido:	80%
Lançamento:	Setembro de 2002
Site:	www.sega.com

A boa: Se você quer um Gran Turismo para Xbox, acabou de achar.

A mal: A seleção de carros não é tão variada como em Gran Turismo 3.

E a péssima notícia: Lá vamos nós de novo nos matar para conseguir todos aqueles malditos carros...

Tá vendo esta barra brilhante? Ela mostra os danos de seu carro. Após cada corrida, você deve gastar uma grana para arrumar a caranga

Aqui Greg mostra ser o campeão de corridas da EGM, errando feio em uma curva fácil e perdendo quatro posições

A Sega não é lá muito conhecida por seus simuladores de corrida. Claro, sua linha de jogos do gênero para Arcades é uma lista de sucessos – *Sega Rally*, *Daytona USA*, *Outrun*, etc – mas sua única tentativa de um simulador bacana nos consoles (*Sega GT* para Dreamcast) não era lá essas coisas, principalmente em um terreno onde *Gran Turismo* reina soberano.

Mas agora que a Sega resolveu apenas produzir games, por que não tentar de novo? E se querem saber, **Sega GT 2002** está ficando bem legal. A Wow conseguiu deixar o controle muito bom, os carros parecem leves ou pesados da maneira como deveriam, e é impossível você ver coisas como um Honda Civic ralando um Dodge Viper GTS/R em uma reta. Variedade de pistas? De trajetos urbanos apertados na Europa a estradas abertas e circuitos profissionais. Há até um modo de dragsters... que lindo!

E ainda temos o bacanudo modo Chronicle. Nele você corre em seis eras diferentes, começando com os caixotes motorizados dos anos 70 e terminando com supermáquinas como o Ford GT40. Mas o que realmente merece destaque em *Sega GT* é a quantidade enorme de opções legais que ele traz, que certamente arrancará sorrisos de muitos malucos por acessórios. Além de ações puramente cosméticas como decorar sua garagem, os pilotos deverão se preocupar com detalhes como suspensão, motor e até pneus (sim, você terá que comprar um novo jogo de vez em quando). Além disso, você também pode fazer vendas particulares de modelos velhos, garantindo um negócio melhor do que normalmente acontece quando você vai até a loja virtual do game.

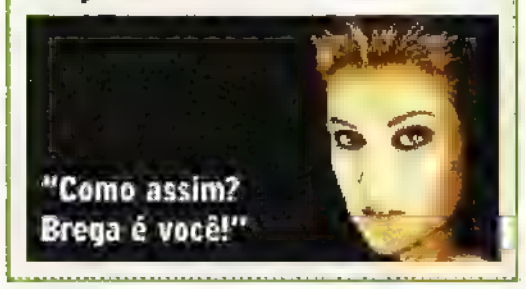
—Greg Sewart

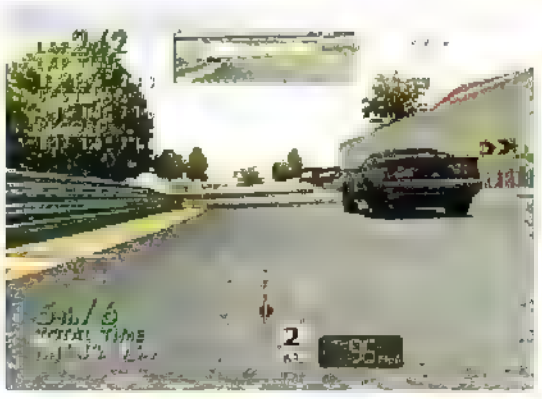
AUMENTA O EGM

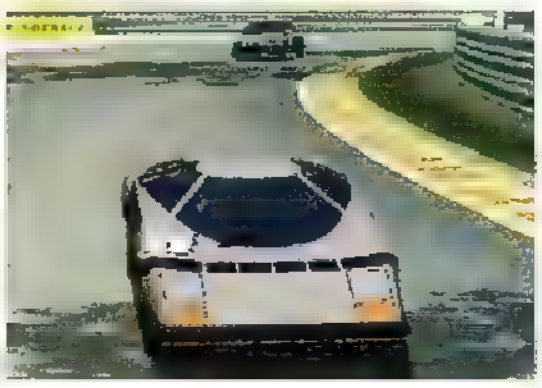
Eu quero é rock!

Djs de plantão, animem-se. Como *Sega GT* lhe permite criar sua própria trilha sonora para rolar durante as corridas, preparamos algumas sugestões para ouvir ao jogar o modo Chronicle:

Anos 70 – **Lynyrd Skynyrd – "Sweet Home Alabama"**
Início dos 80 – **Van Halen – "Panama"**
Final dos 80 – **Kiss – "Hide Your Heart"**
Início dos 90 – **Metallica – "Enter Sandman"**
Final dos 90 – **Celine Dion – "My Heart Will Go On"**







DECORE O SEU CANTINHO

***Sega GT* torna divertido brincar de decorador. Comprar coisinhas para encher sua garagem é bem legal. Mas o melhor é poder tirar fotos de suas vitórias e pendurá-las na parede. A mulherada vai ficar impressionada.**

Primeiro, vença uma corrida e tire uma foto durante o replay. Você só tem seis chances, então, capriche

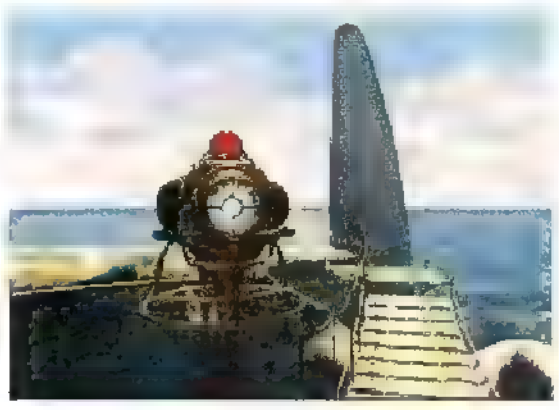
Agora escolha sua favorita e mande enquadrá-la. Escolha a moldura que mais lhe agradar

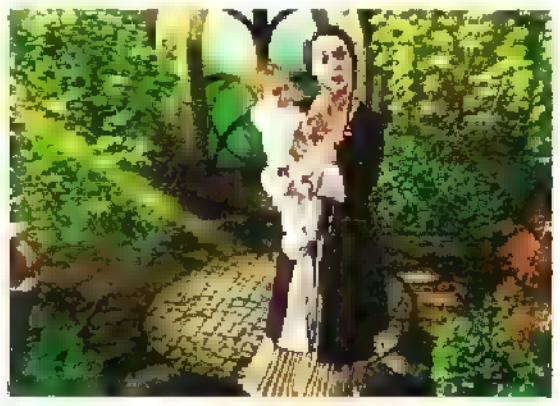
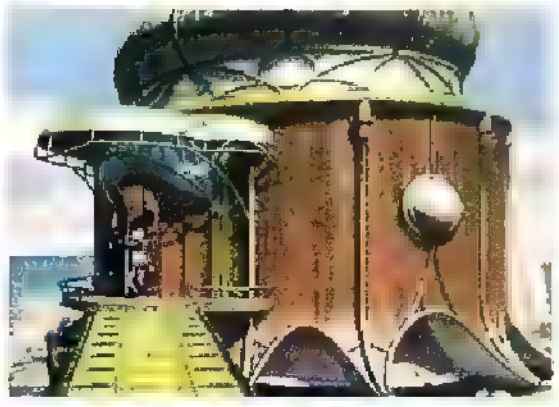
Finalmente, pendure a foto na parede e chame a galera para visitar sua coleção e morrer de inveja

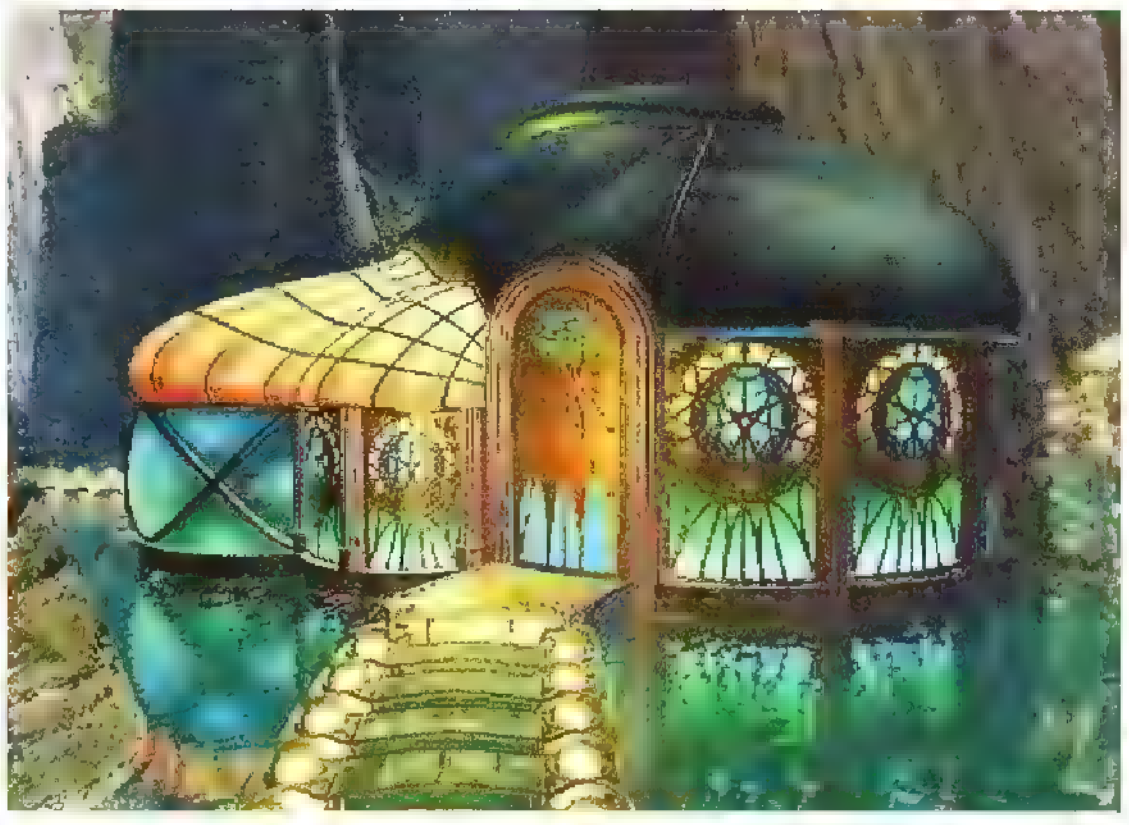
XBOX

Myst III: Exile

Ubi Soft • Setembro de 2002 • Também para: PS2 – Ah, Myst. O jogo de gráficos belíssimos que tanta gente adora odiar. Mas confesse: você jogou algum dos anteriores (ou mesmo este nos PCs) e até deve ter gostado. Para quem não conhece, Myst é um jogo de aventura em que seu avanço é baseado somente na solução de puzzles extremamente abstratos, que ligam mundos místicos através de livros. Esses mundos são normalmente muito surreais e compostos, em sua maioria, por imagens fotográficas e não por ambientes 3D onde você pode caminhar. Myst III: Exile é mais do mesmo, a não ser pelo fato de que você pode mover a câmera 360° e fazer algum movimento vertical. Não é nenhuma grande inovação, mas deixa o game mais imersivo e interativo. Desnecessário dizer que os puzzles continuam difíceis pra caramba.

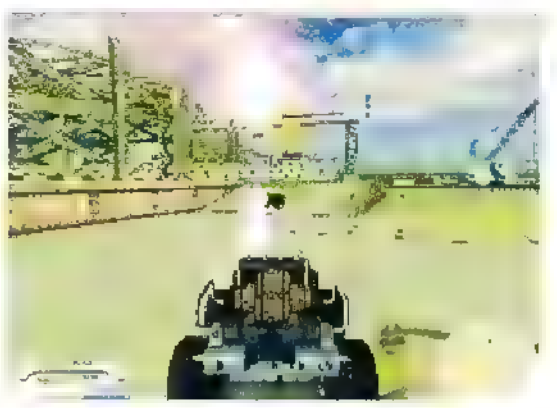
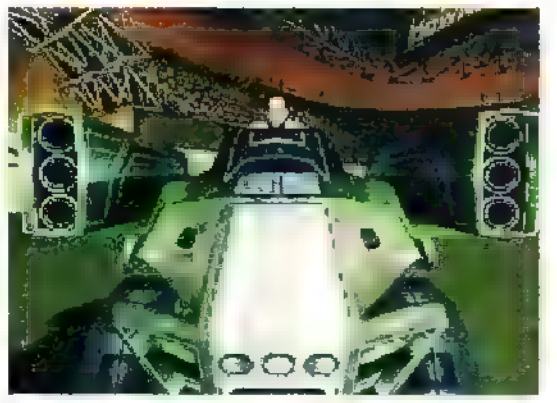




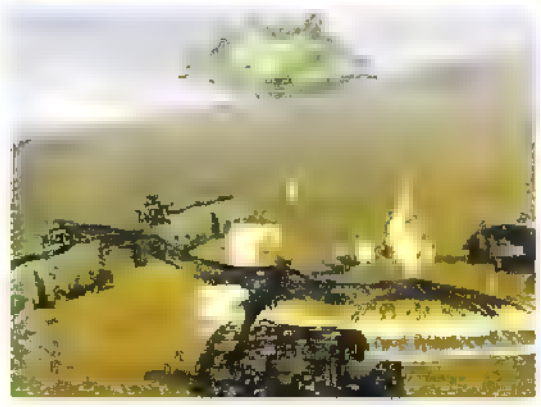
World Wrestling Crush Hour

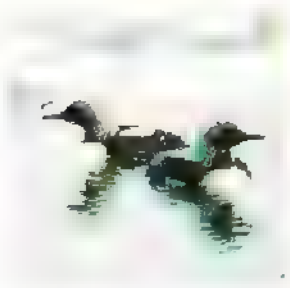
THQ • Março de 2003 • Também para: PS2, GC – Apesar de carregar um nome que indica luta livre, Crush Hour não é sobre fortões suados se agarrando. Na verdade, é sobre fortões suados se pegando em um combate de carros, similar à série *Twisted Metal*. O jogo está sendo desenvolvido pela mesma equipe que cuida dos títulos de motocross da THQ, portanto, se for um pouco parecido com eles, podemos esperar muita velocidade e saltos gigantescos. CH coloca diversos lutadores da WWE atrás do volante de vinte carangas de combate cheias de truques e armadas até o radiador. Algumas competições até imitam eventos da WWE, como Last Man Standing e Ladder Match. Espere um pouco. Um carro em uma escada?

Reign of Fire

Bam • Final de 2002 • Também para: PS2, GC – "Reign of Fire" (o filme) conta a história de dragões cuspidores de fogo que acordam de uma longa soneca e resolvem dominar a Terra. Reign of Fire (o game) permite que você tome partido dos heróis ou dos dragões para batalhar contra o outro lado no que é essencialmente um jogo de combate com veículos (ora, um dragão é um meio de transporte... não?) baseado em missões.





QUAC, QUAC!

Loons são uma espécie de pato, ganso ou coisa assim, típicos no nordeste dos EUA e Canadá. São famosos por suas vozes que, segundo a Canadian Wildlife Service, parece uma "risada histérica". Então tá...

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

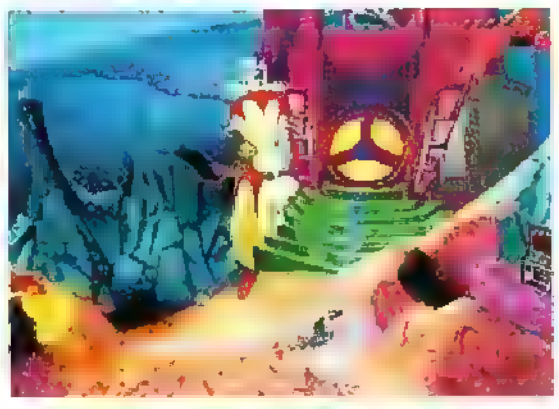
LucasArts • Outono de 2002 – Harrison Ford não usará o chicote e o chapéu tão cedo, mas você pode dar uma de Indy com este novo jogo de aventura à la Tomb Raider. Na busca de um artefato místico, Indy enfrenta os nazistas.

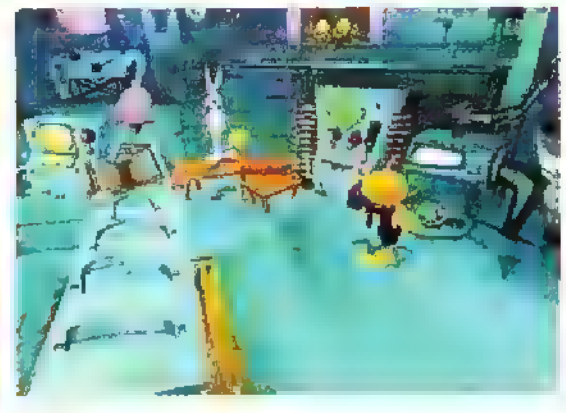
Midtown Madness 3

Microsoft • Outono de 2002 – Pense em MM3 como um *GTA 3* mais light – sem sexo e violência. O jogo segue basicamente o estilo Arcade, cheio de corridas nas ruas e um monte de veículos verdadeiros para escolher, além de todo o trânsito para você evitar. As duas cidades representadas, Washington D.C. e Paris, são modeladas com base nas cidades reais, repletas de parques bonitos e vizinhos para você maltratar.

Loons

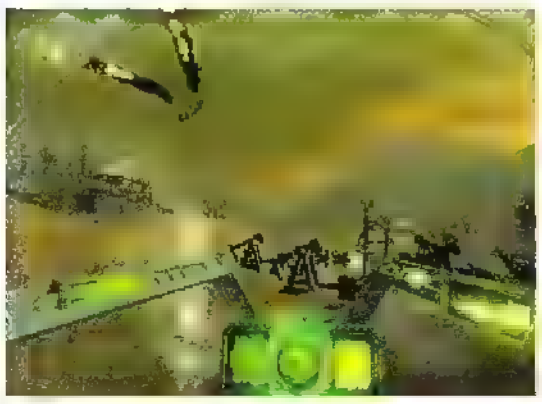
Infogrames • Outono de 2002 – Em algum lugar entre a loucura dos minigames de *Mario Party* e a rixa generalizada de *Super Smash Bros.* está Loons, um novo jogo de festa para quatro jogadores. Você joga com o Pernalonga, Patolino, Taz ou Frajola e enfrenta outros personagens Looney Tunes em fases cheias de ação, usando armas e traquitanas típicas de um desenho animado. Looney Tunes e bagunça são definitivamente ingredientes para o sucesso, e se Loons conseguir não envelhecer muito depressa (cof, cof, Fuzion Frenzi, cof, cof), pode até se dar bem.

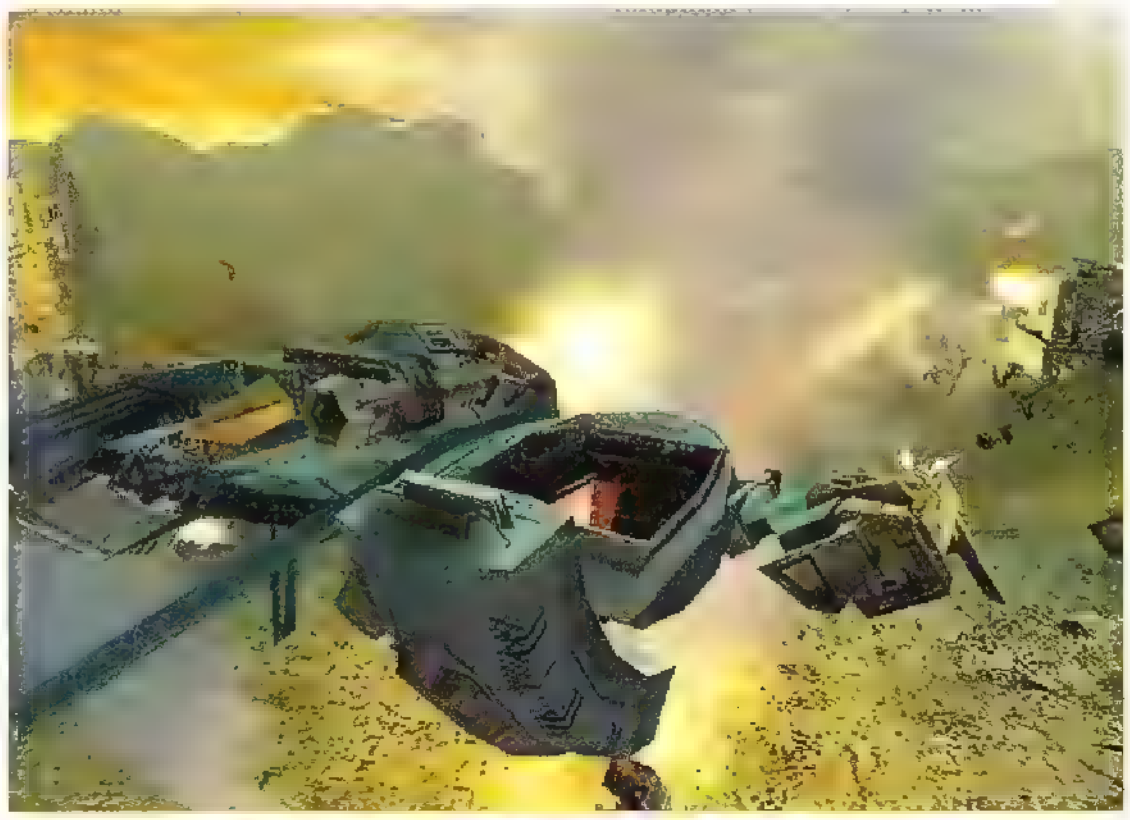




Yager

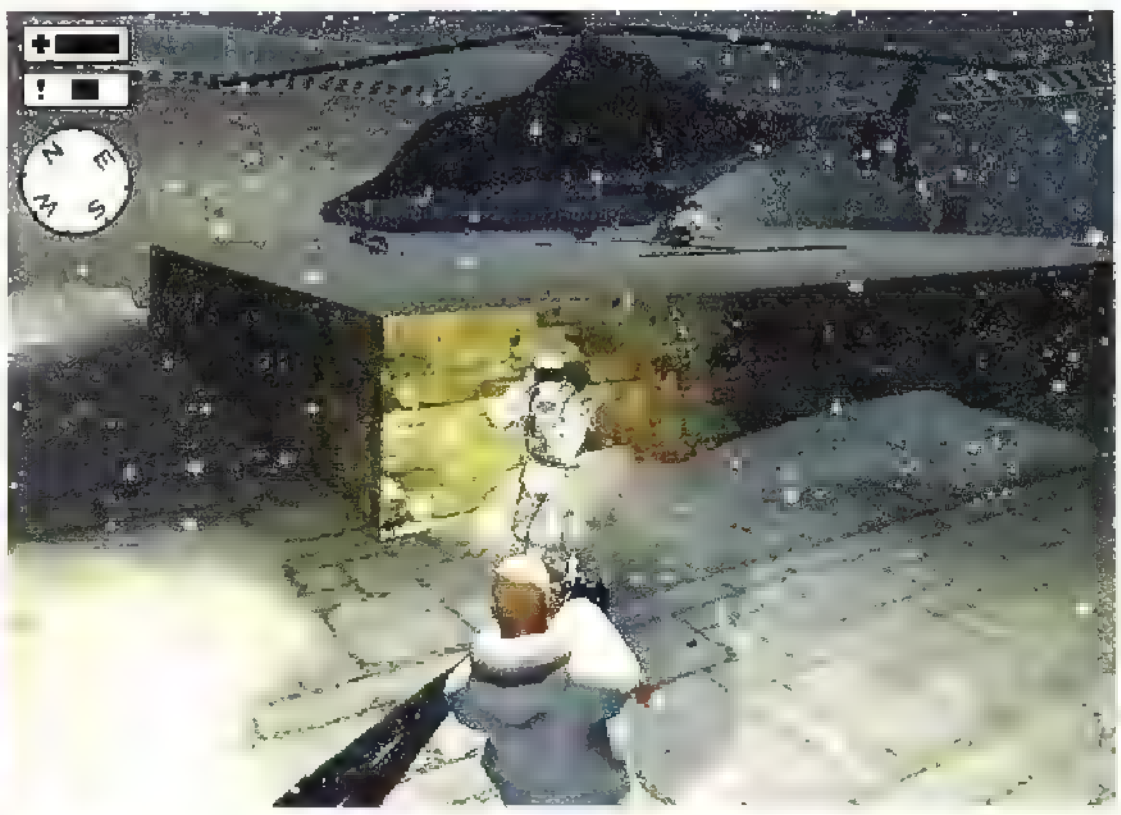
THQ • Início de 2003 – Imagine *Ace Combat 04*, mas se passando no futuro, e com uma ênfase maior no enredo e em combates no nível do chão. Adicione objetivos de missões que mudam de uma forma dinâmica, de acordo com o seu estilo de jogo e gráficos realmente bacanas, o resultado é um título que vai deixar os fãs de combate aéreo com os dedos doendo.





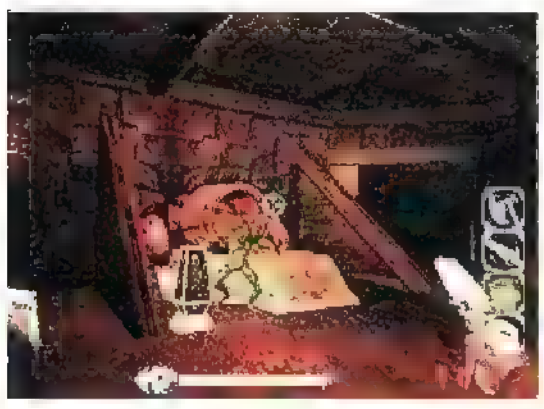
Hitman 2: Silent Assassin

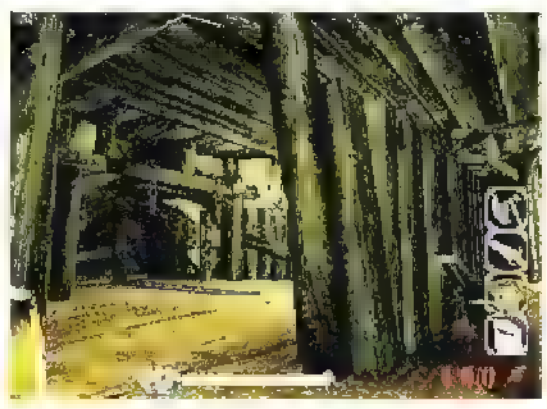
Eidos • Outono de 2002 • Também para PS2 – Algumas pessoas gostam de destruir tudo o que vêem pela frente. Outras fazem isso com mais estilo. Hitman 2 enfatiza a técnica em vez de atitudes impulsivas (você é um "assassino silencioso," não um fuzileiro espacial). Por exemplo, você terá que se infiltrar no covil de um traficante e depois tirar o sr. Scarface dali, em completo silêncio, sem alertar nenhum guarda.



Shayde

Metro 3D • Novembro 2002 – Capcom vs. SNK. Chocolate vs. Manteiga de Amendoim. E breve, Shayde: Monstros vs. Humanos. Este FPS com enredo de terror medieval deixa você escolher de que lado está. Você será um humano e acabará com a praga de monstros asquerosos? (bocejo) Ou será mau e poderá curtir um banquete de vísceras no vapor?... HUAHAHA!... (ahãm... cof, cof...). Jogue sozinho com qualquer um dos seis personagens, cada um deles com sua aventura pessoal, ou Online com dois a oito colegas.





Pokémon
Ruby & Sapphire

Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Game Freak
Jogadores: 1
Gênero: RPG
% Desenvolvida: 70%
Lançamento: Fevereiro 2003
(novembro de 2002 no Japão)
Site: www.pokemon.com
A Dom: O mais esperado game do GBA.
A mil: Você se sentirá entrando num túnel do tempo.
Estranhamente metálico: O túnel leva você diretamente ao tempo de Earthbound.

Podem chorar, espernear e fazer o maior número de caretas que desejar, mas a verdade é uma só: o jogo mais esperado desde o lançamento do Game Boy Advance sem dúvida alguma é *Pokémon*. Nenhum outro jogo prometido ao portátil gerou tanta expectativa quanto as novas versões de um dos maiores arrasa-quarteirões da história dos games. Acreditava-se que *Pokémon Advance* marcaria uma revolução para o 32-bit, com efeitos 3D, zooms e outros. Apesar de tudo, isso não aconteceu. Com as imagens liberadas, percebeu-se que o novo episódio dos monstrinhos de bolso não seria muito mais que uma evolução de *Earthbound* — clássico RPG da Nintendo para o SNES, de gráficos 2D altamente coloridos.

Passada a decepção inicial, a crítica (e jogadores) se deu conta que *Pokémon* nunca foi um colírio para os olhos, mas um game em que constavam os monstrinhos, o sistema sólidos e o espírito competitivo. E, nesses quesitos todos, a Game Freak provou ter depositado todas as suas fichas com as últimas informações liberadas e com a versão demo à disposição do público durante o Pokémon Festa, no Japão.

Primeiramente, cai o véu de mistério e são reveladas as duas versões em que o sucessor de Gold/Silver/Crystal será lançado: **Pokémon Ruby** e **Pokémon Sapphire** — literalmente Rubi e Safira, uma espécie de retorno às versões vermelha e azul — cada um com sua própria listagem de monstrinnos, fora algumas outras exclusividades. Ambos terão dois protagonistas (um garoto e uma menina), além do novo especialista Pokémon, o professor Odamaki, e de cem monstrinhos inéditos.

Desses, seis novos Pokémon já deram as caras: o pelicano Pelipper, o tubarão Samehader, o cogumelo estranho Kinokoko, o cãozinho Pochena, o guax'nin Zigzaguma e o pássaro Subame. Mas as novidades mais bombásticas ficaram por conta dos combates. Agora há a possibilidade de se batalhar em dupla, com combates 2x2, 2x1 ou vice-versa. Isso aumenta de forma absurda a quantidade de estratégias possíveis, alterando o alvo de alguns golpes (Thunderbolt atingindo a ambos os oponentes e Thunder voltado a apenas um deles) e até mesmo gerando a possibilidade de habilidades secretas para uma determinada dupla de monstrinhos, como Celebi e Suicune, Mew e Mewtwo, ou os também estreantes Latias e Latius.

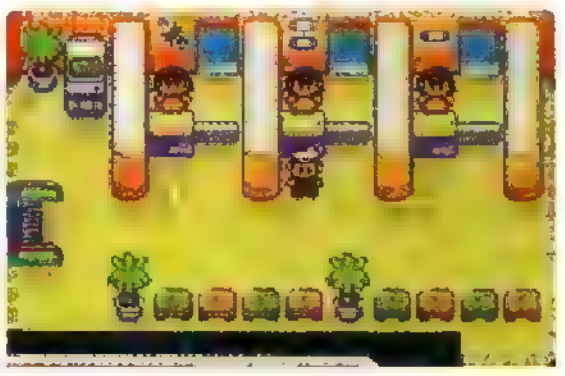
Até o momento, a data de lançamento oficial foi anunciada apenas para o Japão: 21 de novembro, deste ano. Mas, apesar disso, está claro que a Big N não vai deixar a peteca cair e lançará o game o mais rápido possível — provavelmente em fevereiro de 2002, pelo que sugerem os informes da empresa americana. Fiquem de olho!

— Eric Araki

NOVA POKÉAGENDA

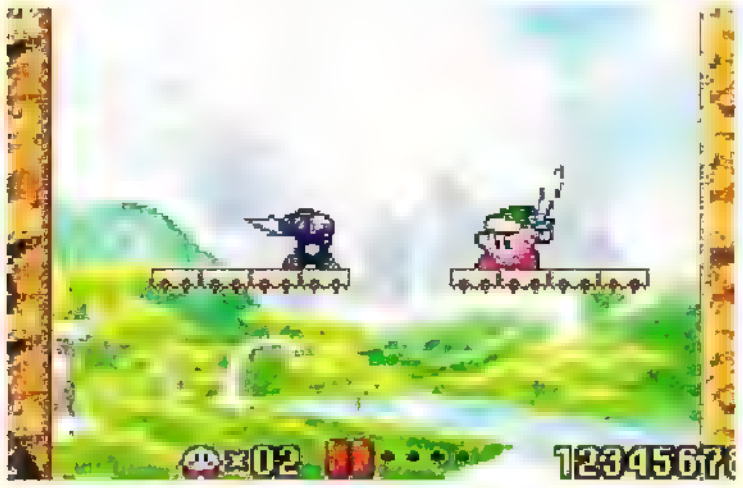
Agende todos eles!

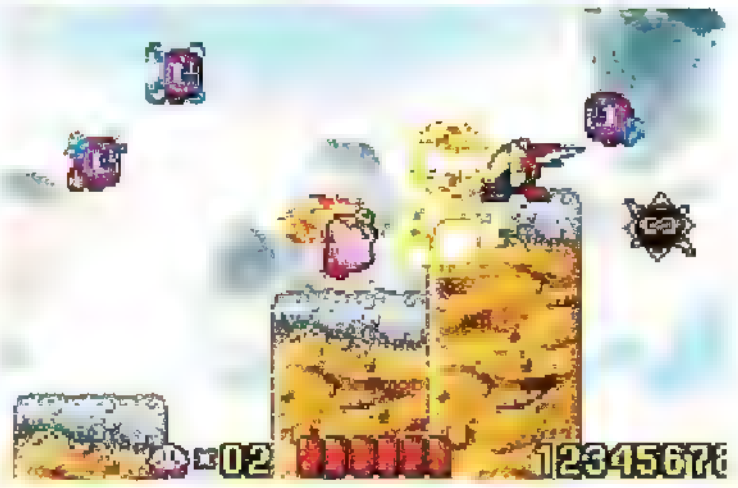
Não foram apenas os personagens que ganharam uma roupagem nova. A Pokéagenda dá as caras, totalmente diferente. Acredita-se que ela também fará o papel de Pokégear, com funções de telefone celular, mapa e outros. Pena que esta belezinha não existe de verdade...



Kirby

Nintendo • Primeiro trimestre – A bolota cor-de-rosa vai seguindo os passos de sua estréia em desenho animado e de seu papel em *Smash Bros. Melee* com um novo jogo para o GBA. Por enquanto, apenas chamado de Kirby, esta aventura na Terra do Sonho irá levá-lo a um território bem familiar, com Kirby absorvendo o poder dos inimigos que encontra para usar contra eles próprios.



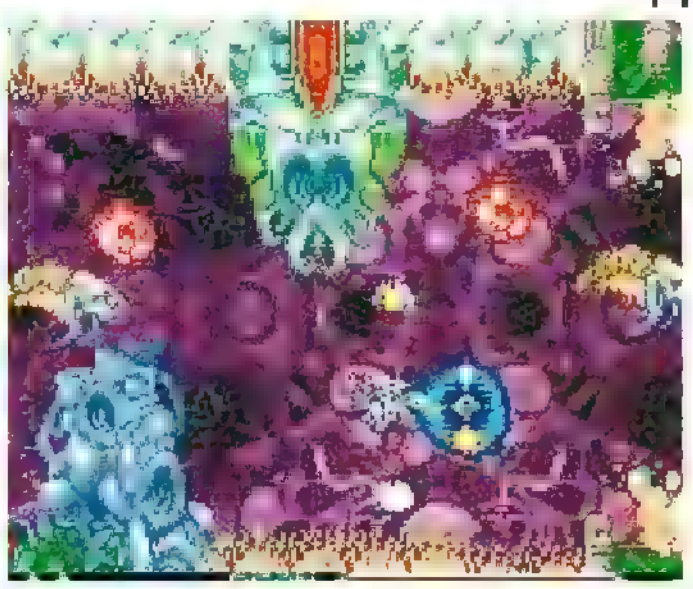


Golden Sun: The Lost Age

Nintendo • Quarto trimestre – The Lost Age começará exatamente onde o primeiro Golden Sun parou, com Isaac e seus amigos lutando para libertar o poder da alquimia para salvar o mundo. Você pode personalizar o estilo de luta de sua equipe e resolver uma série de puzzles pelo jogo, coletando um monte de Djinn e desvendando seus poderes.

R-Type III: The Third Lightning

Phantagram • Setembro de 2002 – Babamos feito loucos quando descobrimos que a versão de R-Type para o Super Nintendo estava chegando ao GBA. O game é um porte direto, mas este clássico de nave, em Side-Scrolling, ganhou uma plástica visual, além do que agora suporta seis idiomas diferentes (você sabe, para todos aqueles amigos alemães que você tem), mas ainda é o bom e velho R-Type que você aprendeu a amar.



Star Trek: Elite Force II

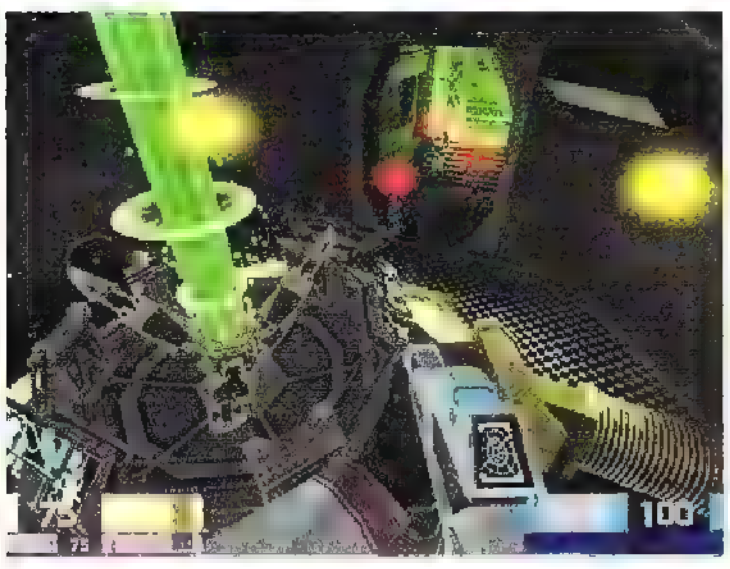
Produtora: Activision
Desenvolvido por: Ritual Entertainment
Jogadores: 1
Gênero: Tiro em primeira pessoa
% Desenvolvido: 80%
Lançamento: 2003
Site: www.activision.com
A boa: Borgs! Muitos Borgs!
A má: Resistir realmente é inútil.
E a péssima notícia: Pelas imagens, o game vai exigir uma máquina bem poderosa.

Games *Star Trek* nem sempre são baseados fielmente na série, mas trazem elementos suficientes para deixar qualquer fã satisfeito. Pena que muitos títulos da franquia acabam não condizendo com a tradição que carregam, e já cansamos de ter que engolir um monte de porcarias trekker nos últimos anos. Mas um game se destacou fácil no meio de tanta meleca espacial: **Star Trek Voyager: Elite Force**, um belo jogo de tiro da Raven, que usava o engine de *Quake* para levar o fã para o meio da ação que tanto gostava de acompanhar pela TV.

Agora a Activision está preparando uma seqüência para *Elite Force*, trazendo de volta o personagem Alexander Munro, um dos heróis das equipes de defesa da Frota Estelar. A ação se passa a bordo da Enterprise 1701-E, a nave comandada por Picard no filme "Primeiro Contato". A partir daí, o jogo é uma sucessão de misturas temporais, colocando juntos personagens que nunca deveriam dividir a mesma tela. Mas é exatamente por jogar a continuidade da série pela janela que *Elite Force II* se torna um paraíso para os trekkers. Afinal, o jogo é uma chance de ouro para você poder detonar ao mesmo tempo Borgs, Klingons e Romulanos, além de algumas raças criadas exclusivamente para o game. Isso sem mencionar o arsenal que Munro usa no game, repleto de armas que todo fã sonhou empunhar um dia, como as famosas pistolas phaser e os disruptores romulanos. Você pode até pedir socorro através de seu tricorder, antes de ser assimilado por um Borg.

Se o primeiro *Elite Force* usava o engine de *Quake*, esta seqüência também evoluiu nesse sentido, e é toda construída sobre o engine de *Quake III Arena*. Desnecessário dizer que isso garante excelentes modos de jogo Multiplayer, incluindo aí o divertido Holomatch, que usa o simulador da nave para missões de treino. Os cenários do jogo também prometem ser bastante variados e amplos, incluindo alguns ambientes externos.

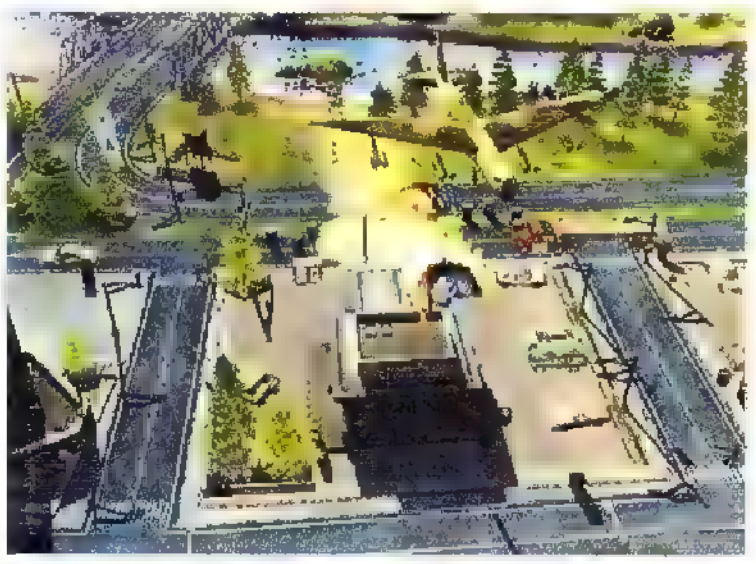
– Renato Viliegas

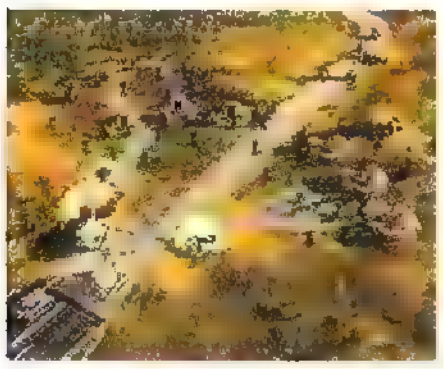


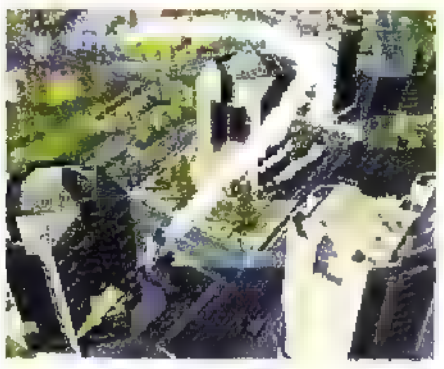
PC

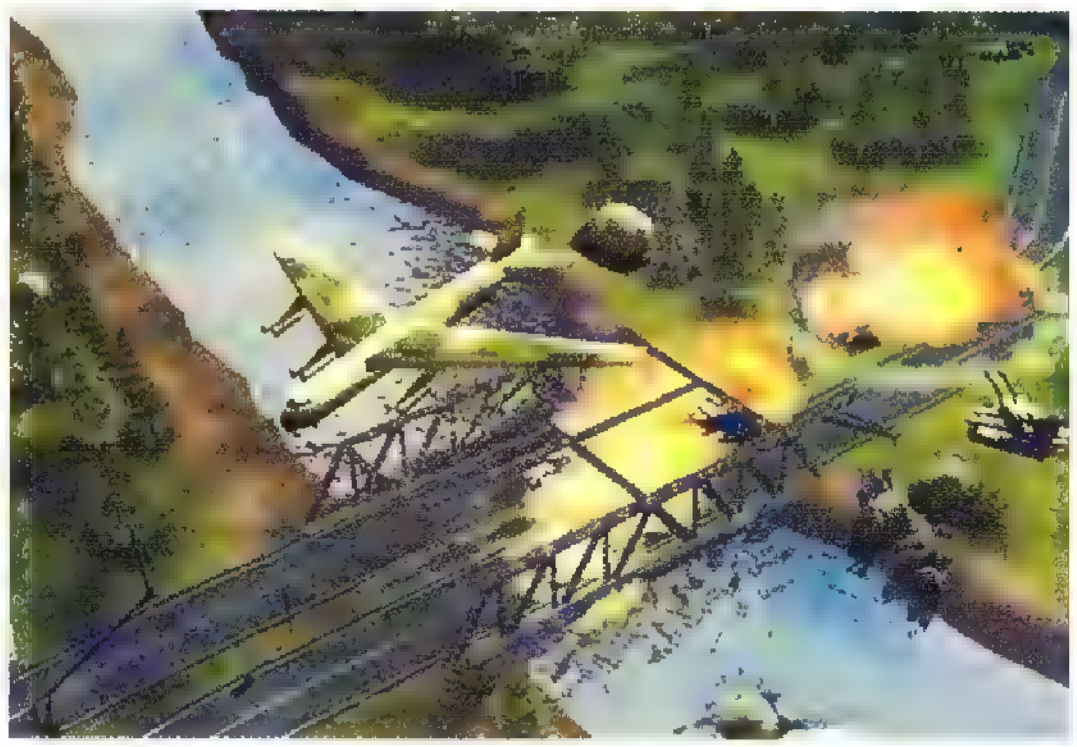
Command & Conquer: Generals

Westwood Studios • Final de 2002 – Mais um capítulo da interminável série Command & Conquer, mas com inovações suficientes para agradar a quem já não agüenta mais jogos de estratégia. Com uma engine totalmente nova, Generals consegue mudar o rumo de uma missão, com pequenas intervenções aleatórias que podem aumentar o espaço jogável do cenário ou mesmo destruir construções que você julgava estarem protegidas. O visual promete ser outro ponto forte do jogo, com belas texturas, uma realista sensação de escala e um número absurdo de elementos dividindo a tela ao mesmo tempo. Acredite, os combates serão realmente épicos.
Neste ponto, você deve estar se perguntando quem diabos são os generais do nome do game. Eles não são apenas enfeite: no começo de cada missão, você deve escolher um general que pertence a um determinado departamento de cada nação. Cada um desses personagens adiciona elementos novos à sua infantaria, seja unidades exclusivas, seja pontos de bônus para alguns elementos de seu exército.



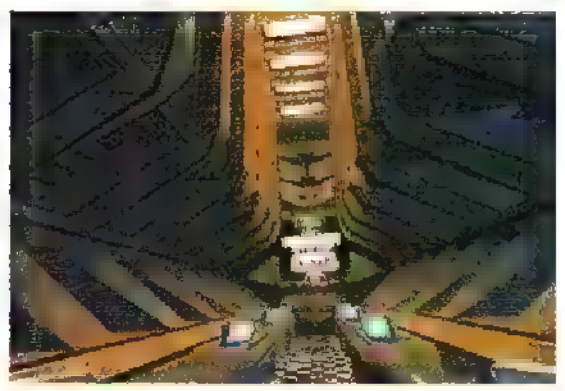


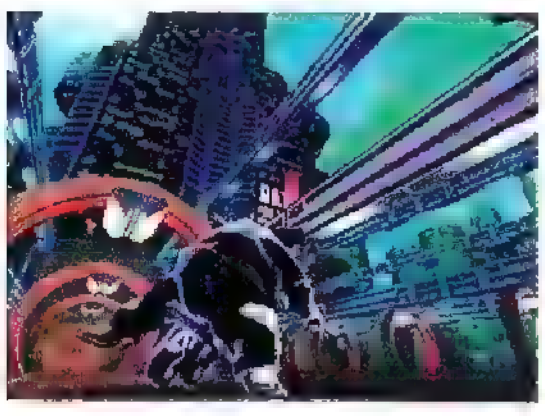


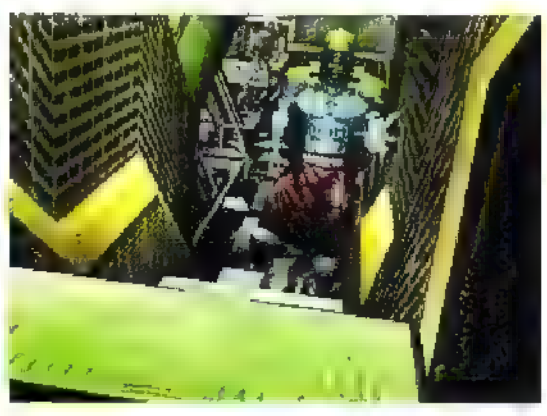


Judge Dredd vs. Judge Death

Rebellion Software • Sem data – Sim, estamos falando daquele mesmo Judge Dredd que você viu nos cinemas há algum tempo, pessimamente incorporado por Sylvester Stallone. Ignore aquela bomba. Judge Dredd é um dos mais violentos e sanguinários personagens dos quadrinhos britânicos, e até já teve algumas revistas publicadas no Brasil (onde chegou, por exemplo, a enfrentar Batman). Agora o juiz enfrenta seu pior inimigo em um jogo de ação e tiro, da mesma equipe que nos trouxe Aliens vs. Predator. O destaque fica por conta do belíssimo e inovador visual (olhe só as imagens) que, apesar de usar elementos em Cell Shading, abusa do colorido forte e meio psicodélico, com algumas texturas bem trabalhadas. Se você já leu alguma revista do Judge Dredd sabe o quanto o game lembra o visual dos quadrinhos. Vamos torcer para que esse clima continue com a ação rolando.



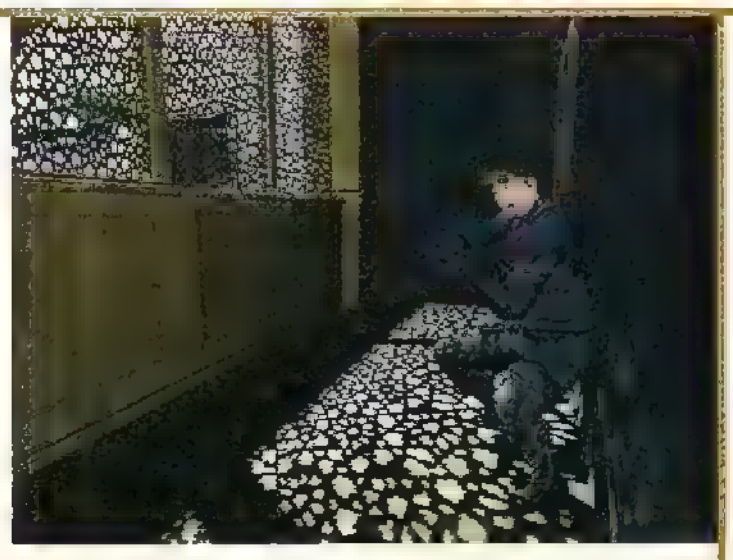




Tom Clancy's Splinter Cell

Quem se importa com Solid Snake?

Por Shane Bettenhausen,
da EGM EUA



No passado, as palavras "Tom Clancy" na embalagem de um game significavam que você estaria coordenando uma pequena equipe de especialistas em uma missão de ataque, assim como na série *Rainbow Six*. Planejar complexos ataques táticos pode ser bacana para algumas pessoas, mas a maioria dos gamers quer apenas atirar em tudo o que vê pela frente sem se preocupar com desenhos, esquemas e plantas. A Ubi Soft criou o verdadeiro cachimbo da paz para os dois tipos de jogadores com **Splinter Cell**, uma nova franquia de ação/stealth que deve agradar instantaneamente aos fãs de *Metal Gear Solid*. Na verdade, com uma jogabilidade inovadora, visuais espetaculares e o toque característico de Clancy, este game pode até mesmo superar o gigante da Konami. O misterioso nome Splinter Cell é, na realidade, uma referência indireta a seu herói, Sam Fisher. Ele é um "splinter cell", um agente que trabalha sozinho para o ultra-secreto departamento governamental Third Echelon. Surpreendentemente, Fisher não é uma criação de Clancy – a Ubi Soft criou o personagem. "Quando ficamos satisfeitos com o conceito, nós o apresentamos a Tom", explica o produtor da UBI, Mathieu Ferland. "Ele ficou tão impressionado que agarrou a bola e correu com ela – embelezando o conceito original com os detalhes estilo Clancy que somente ele pode conceber". O escritor fez sugestões em relação às vestimentas, armamento e movimentação de Fisher e, é claro, também em relação à eletrizante narrativa do game.

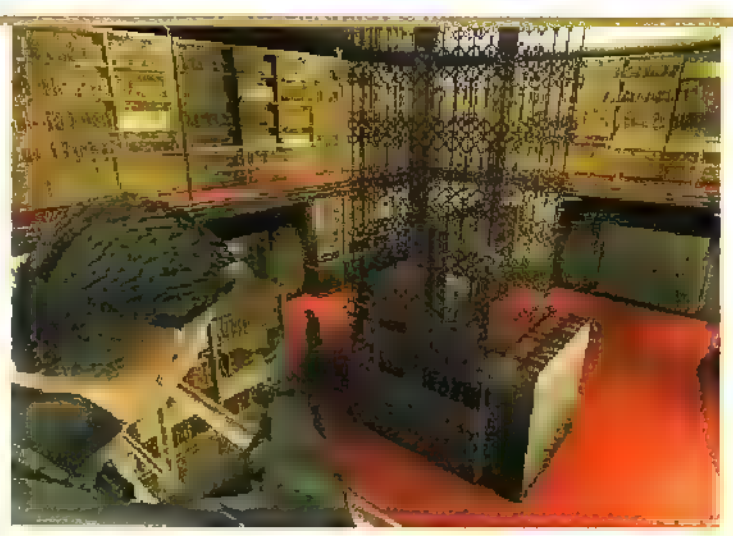
Tática ou tiroteio?

A aventura de Fisher se passa em quatro países, conforme a trama vai se revelando através de seqüências animadas. No começo de cada fase, você recebe instruções detalhadas, e fica sabendo dos objetivos da missão em seu cômodo PDA. A melhor maneira de enfrentar tarefas como "desativar os lançadores de mísseis" e "localizar o agente desaparecido" é trabalhar sorrateiramente, mas se estiver se sentindo com sorte, pode mandar chumbo! "Você não precisa jogar da mesma maneira duas vezes", diz Ferland. "Você pode abrir caminho à força, ou pode se esgueirar pelas sombras e concentrar esforços na camuflagem – você pode até mesmo jogar o game inteiro sem matar ninguém. É você quem decide, mas cada um dos métodos trará diferentes conseqüências."

Já que a tecnologia de *Splinter Cell* está toda

centrada no realismo, Fisher não tem o benefício de um radar no estilo *Metal Gear Solid*. Em vez disso, é necessário observar um indicador na tela que reflete o quão oculto você está. Use as sombras e você passará despercebido. Fisher possui um impressionante poder de fogo, mas Ferland insiste que "o foco principal do game não são as armas, mas sim as bugigangas. "É verdade – à medida que avança, Fisher acumula um incrível arsenal de traquitanas para espionar, surpreender e subjugar (para maiores detalhes sobre esses brinquedos de alta tecnologia, confira a última página). Dominar esse equipamento exige tempo, mas a recompensa vale a pena. Imagine identificar dois caras com óculos térmicos atrás de uma cortina, disparar silenciosamente uma bomba de gás de efeito moral próximo a eles e depois apagá-los com balas de borracha. Certamente, um modo bem estiloso de limpar uma sala!"

A excelência gráfica de *Splinter Cell* não tem paralelos entre os próximos lançamentos para o Xbox, e os caras da Ubi Soft estão orgulhosos disso. "Parece que os outros criadores não exploraram o Xbox tanto quanto nós", afirma Ferland. "Construímos tudo do ponto zero, utilizando especificações do Xbox como sombreador de vértices, sombreador de pixels e divisor de sombras." Tradução: o visual é inacreditavelmente fantástico. Tão bom que foi considerado um dos melhores títulos exibidos na última E3. "Foi especialmente compensador saber que Hideo Kojima, diretor de *MGS* e criador do gênero ação/stealth, ficou impressionado", relembra Ferland, com um sorriso estampado no rosto. Com seus visuais embasbacantes e criativos conceitos de jogabilidade, *Splinter Cell* deve promover uma boa competição com a nova criação de Kojima para o Xbox, *Metal Gear Solid 2: Substance*.



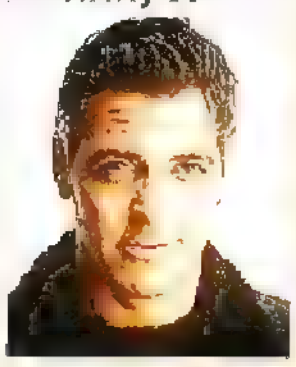
REAL OU NÃO?

Tudo Experimental

As armas e ferramentas em games Tom Clancy parecem absurdas, mas são todas baseadas em equipamentos reais. Só que a maioria dessas coisas não está disponível para todo mundo. "Quase tudo foi baseado em protótipos verdadeiros que estão sendo testados neste exato momento por diferentes organizações militares", diz o produtor Mathieu Ferland. "O resto, nós criamos unicamente com o propósito de enriquecer a experiência, mesmo assim, são combinações baseadas em armas atualmente em desenvolvimento. Lembre-se de que os eventos de *Splinter Cell* se passam em um futuro próximo, portanto, os protótipos que agora estão sendo testados se tornarão itens reais em alguns anos. Quanto a quais bugigangas são reais e quais não são... bem, isso é confidencial!"

SPLINTER CELL NA TELONA

Muitas das criações de Tom Clancy se tornaram filmes de sucesso. Então, se *Splinter Cell* chegar às telas dos cinemas, quem deve interpretar Sam Fisher? Mathieu Ferland da Ubi indica George Clooney, para o papel. Será?



SAM MANDA BALA

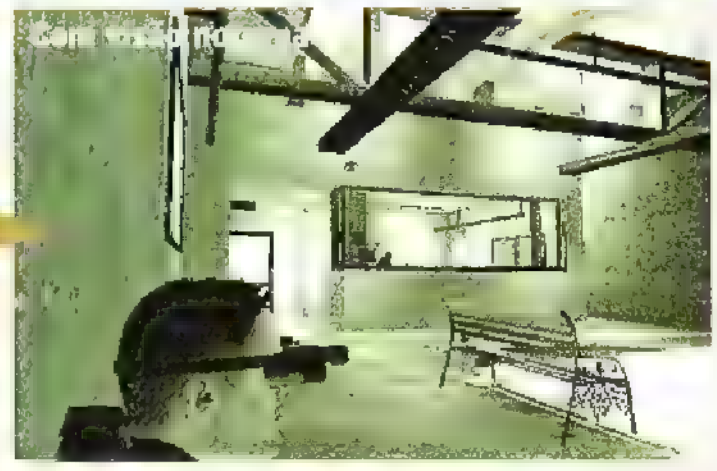
F2000 M.A.W.S.

Fisher tem um rifle modular de alta tecnologia que dispara balas, granadas e câmeras de espionagem. Não vem com todos os acessórios, você deve ganhá-los.

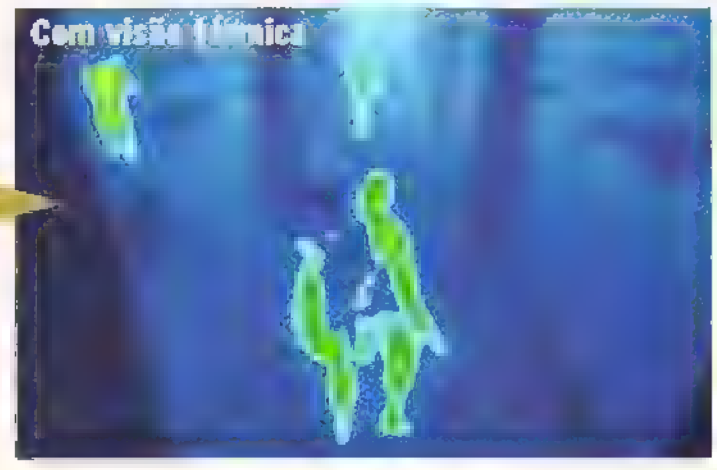
Pistola Cinco-Sete

Leve, discreta e silenciosa, esta arma mata secretamente. Use-a para surpreender inimigos distantes, já que mirar requer tempo.

O EQUIPAMENTO DE SPLINTER CELL



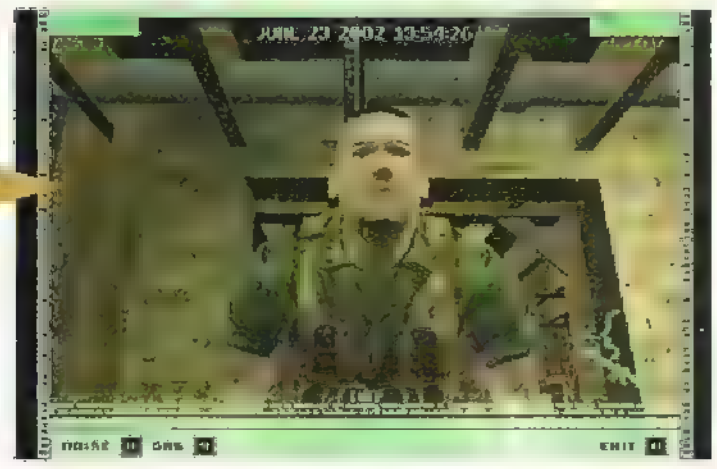
ÓCULOS MULTIESPECTRO: este par de óculos especiais servem como a bugiganga mais importante de Fisher. Grande parte do jogo se passa na escuridão, por isso, você precisará de Visão Noturna para ver o que está acontecendo (ou para encontrar o caminho para o banheiro às quatro da manhã). Você também pode ligar a Visão Térmica, que lhe dá uma perspectiva clara dos objetos que emitem calor (como pessoas e bombas). O uso desses óculos preservam seu esconderijo – você verá com freqüência alguém nas sombras antes que possa acertar sua cabeça.

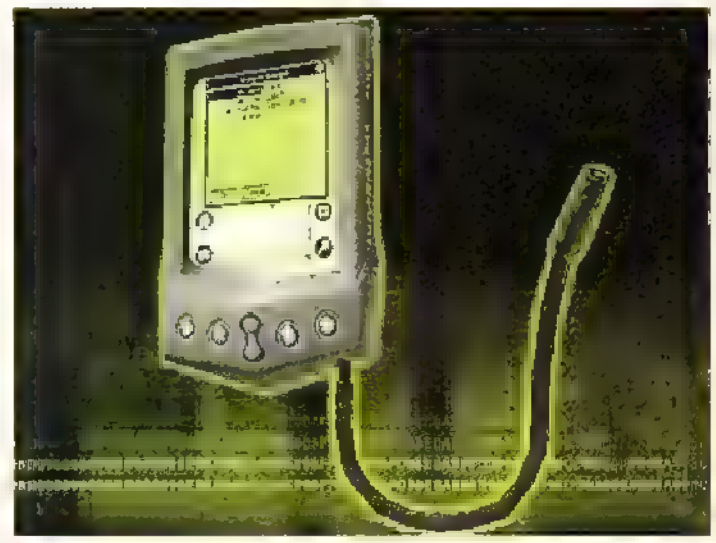


CÂMERAS DE RECONHECIMENTO: atire uma destas na parede para ver a ação de longe.

DESATIVADORES DE CÂMERAS DE SEGURANÇA: o velho Snake usa Chaff Grenades para confundir as câmeras, mas Fisher tem algo melhor – esta belezinha bagunça o sinal de olhos eletrônicos espiões por alguns segundos para que possa passar. E não é descartável como uma granada.

MECANISMOS DE DISTRAÇÃO: parecidos com o de cima, mas emitem gás.





LAND-WARRIOR PDA: esta engenhoca mostra a Fisher seus objetivos na missão e retransmite as informações do quartel-general da Third Echelon, ainda mostra, ao vivo, imagens transmitidas pelas câmeras de reconhecimento. Útil também para anotar o telefone da mulherada.

CÂMERAS DE FIBRA ÓPTICA: use-as sob as portas (combine-as com as visões térmica e noturna).

Promoção

EGM Brasil/Simuladores

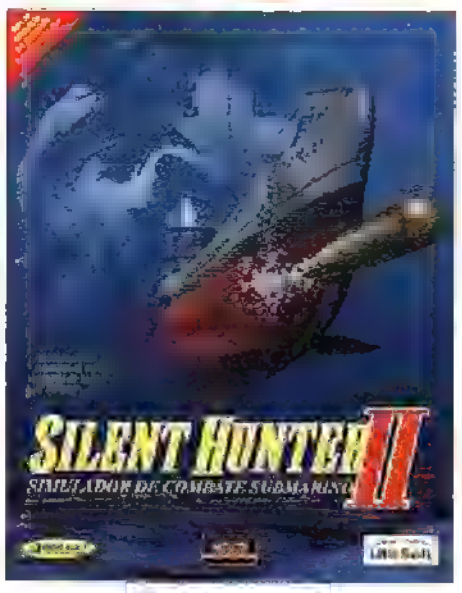
Responda à pergunta e concorra!

"Qual é a nacionalidade do avião IL-2 Sturmovik?"

10

IL-2 Sturmovik

10

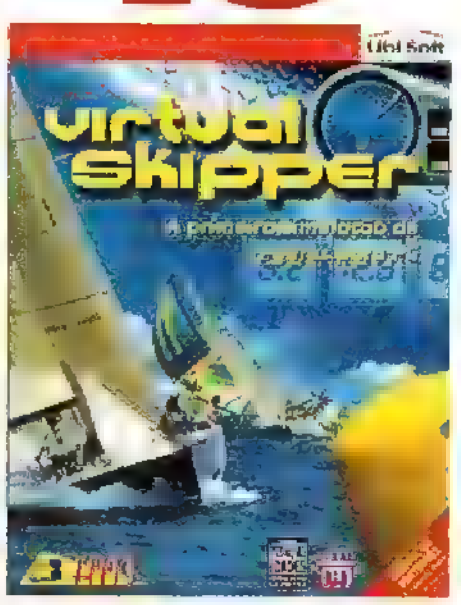


Silent Hunter 2

10

Destroyer Command

10



Virtual Skipper

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Ubi Soft

Endereço para correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação - São Paulo - SP - 01534-034
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Cidade: _____ Estado: _____

REGULAMENTO

1. A Promoção EGM Brasil/Simuladores é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil, sendo válida de 05/09/02 a 04/10/02. Serão sorteados dez jogos para PC Silent Hunter 2 (simulador de submarino), dez Destroyer Command (simulador de destroyer), dez IL-2 Sturmovik (simulador de avião russo) e dez Virtual Skipper (simulador de regata);
2. A promoção é válida para todo o território nacional;
3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom completo e responder à pergunta: "Qual é a nacionalidade do avião IL-2 Sturmovik?". O cupom deve ser enviado à redação da revista EGM Brasil, Rua Maracaí, 185 – Aclimação – CEP 01534-030 – São Paulo – SP. Fora do envelope escreva: "PROMOÇÃO EGM Brasil/Simuladores";
4. Os ganhadores receberão os prêmios através do correio;
5. Ao participar da promoção, automaticamente o leitor estará concordando em ceder gratuitamente à EGM Brasil, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, som de voz e imagem para eventual divulgação da promoção;
6. Faz parte desta promoção, para efeito de lançamento, a EGM Brasil # 6 e, para efeito de resultado, a EGM Brasil # 8. O resultado estará disponível, também no site www.heroi.com.br;
7. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Ubi Soft, assim como de seus parentes;
8. Serão sorteados 40 (quarenta) leitores;
9. Não serão aceitas xérox do cupom, assim como dados incompletos. A participação pode se dar através de e-mail para atendimento@conradeditora.com.br;
10. O sorteio, aberto ao público, será realizado dia 05/10/02, às 15h, na Conrad Editora.

CONRAD EDITORA

Fotos: Pedro Bicudo

TODOS PARA A AULA

Você adora jogar videogames e seu sonho é poder ganhar a vida trabalhando com isso, criando jogos. Hora de arrumar as malas e partir para um curso no exterior? Guarde seu passaporte, amigo. Você pode aprender tudo o que precisa saber aqui mesmo no Brasil, e sem gastar muito

Por Renato Viliegas,
da EGM Brasil

O que seria de uma aula sobre games sem a participação dos personagens? Nossos modelos: André Vieira Franco (Link), Paula Arnemann Porn (Yuna), Jorge Lee Ayhala (Tidus), Geraldo Cecilio Junior (Mega Man) e Edson Gerson Teodoro Soares (o professor). Agradecemos ao colégio Anglo Latino por nos ceder a sala de aula para as fotos

"Alguém tá precisando de bitmap de nave? Achei um site que tem." A pergunta vem da primeira fileira da sala de aula, e a resposta positiva do resto da turma parece indicar que o achado é realmente bem-vindo. Tal diálogo pode até parecer incomum, mas é coisa corriqueira para essa classe. Afinal, estamos na turma de Pós-Graduação em desenvolvimento de jogos da UnicenP, em Curitiba (PR), o primeiro curso na América Latina que busca formar programadores de videogames. Cursos semelhantes existem às pencas nos Estados Unidos e Europa (você acompanhou nossa visita à DigiPen em nossa edição de maio), mas no Brasil, eles se limitavam a alguns cursos rápidos e específicos, nada realmente profissionalizante, com diploma reconhecido e tudo o mais.

Foram dois anos, desde a idéia inicial até as primeiras matrículas, em um projeto que só saiu do papel graças ao espírito empreendedor da UnicenP.

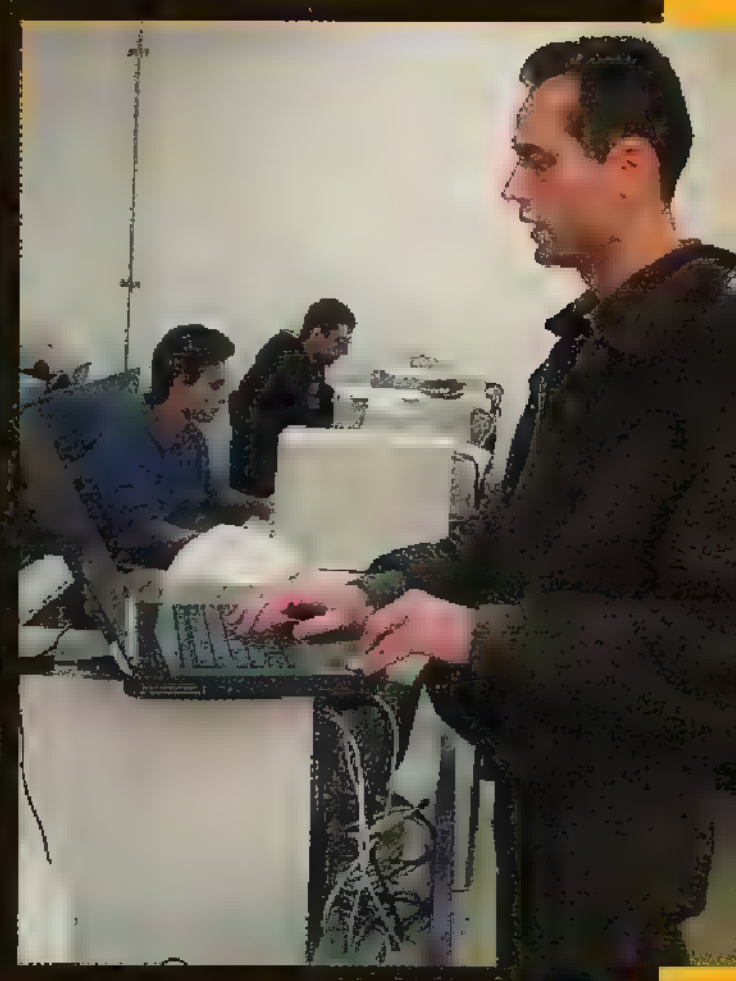
"Conversei muito com nosso prórreitor, que deu todo o apoio para o curso, inclusive aceitando ter prejuízo no primeiro ano", faz questão de salientar Fábio Vinicius Binder, coordenador e idealizador do curso. E o prejuízo realmente veio, embora pequeno. Segundo Binder, seriam necessários 25 alunos matriculados para evitar isso, um número um pouco maior do que os 22 que compõem a turma atual. "Mas já temos uma procura interessante para o ano quem vem, inclusive com algumas matrículas já efetivadas, acredito que o prejuízo não vai se repetir", anima-se.

Desbravando o mercado

Essa turma de pioneiros é formada por alunos com diversas formações profissionais. "Nem todos se formaram em áreas de tecnologia", explica Binder. "Temos desde matemáticos até um aluno que fez administração de empresas", complementa. Mas uma coisa certamente todos têm em comum: a paixão pelos jogos e uma vontade imensa de transformá-la em uma carreira profissional. "Acho que todos aqui largariam o atual emprego na hora se pintasse alguma oportunidade para trabalhar com games, mesmo se fosse para ganhar menos", diz um aluno no fundo da sala, discurso logo complementado por outro aluno ao lado: "Todos aqui pensam em investir no mercado, ganhar dinheiro com isso. Alguns até já trabalham na área, em empresas de Curitiba mesmo, mas a maioria é entusiasta". E o Paraná parece ser o local ideal para isso. O estado abriga nada menos do que catorze empresas de desenvolvimento de jogos, sendo que cinco surgiram nos últimos três meses. "O mercado está crescendo, principalmente aqui no Sul", conta Binder. E ele tem razão. Curitiba é a cidade da Continuum, empresa responsável pelo game de estratégia *Outlive* (que foi lançado até no exterior) e pelo recente *Big Brother Brasil*, e Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, é a casa da Southlogic, talvez a mais bem-sucedida empresa do ramo no país.

Mas o curso pretende, além de tudo, criar empreendedores. "Estaremos formando programadores, mas todos devem ter o espírito de batalhar e buscar as parcerias necessárias para tudo dar certo", conta Parahuari Branco, professor de algumas disciplinas do curso. A lição parece ter sido bem assimilada: "Logo que as aulas começaram, a gente caiu na real", conta um dos alunos. "As primeiras aulas foram sobre empreendimento e gerenciamento de equipes, percebemos na hora que a programação de jogo envolve uma série de outras coisas, e que nada é fácil", complementa.

No alto: Yuna dá uma "forcinha" a Tidus... da maneira estudantil. Ao lado, Mega Man tenta explicar pela milionésima vez como é que funciona seu Mega Blaster



Um dia típico na sala de Pós-Graduação em Desenvolvimento de Jogos da Unicenp, em Curitiba. Com duração de um ano, o curso estará formando no início de 2003 os primeiros programadores de jogos da América Latina

Mãos à obra

"Ah, o cara ainda me faz com deslocamento de partículas! Dá um tempo!", grita um aluno após olhar o micro de um colega. Traduzindo: em um exercício básico de programação em Windows, os alunos deveriam construir uma tela com uma nave disparando tiros, usando apenas códigos em texto. O tal "deslocamento de partículas" em questão – pontos que se movimentam no fundo da tela, imitando estrelas e causando uma sensação mais real de movimento da nave – não fazia parte do exercício. Mas ficou legal pacas. "Temos alguns alunos realmente fenomenais", elogia Binder. "Todos são extremamente dedicados e não medem esforços para poder fazer o curso."

Isso é fácil de ser notado. As aulas são aos sábados e duram o dia todo. Engana-se quem pensa que apenas curitibanos estão matriculados: há um aluno de Londrina, um de Maringá e até dois de outros estados: um carioca e um mineiro, de Belo Horizonte, que encaram várias horas de ônibus todos os fins de semana apenas para assistir às aulas. "Vale a pena", diz Luiz Henrique Gama, o tal mineiro. "Aqui temos a oportunidade de ter contato com empresas e profissionais da área, que vêm dar palestras e conversar conosco", diz. Seu colega Jovian Costa (o carioca) concorda com ele: "Estamos sempre nos estimulando e incentivando outros profissionais e interessados nessa arte para que façam uso da lista de discussão que mantemos na internet".

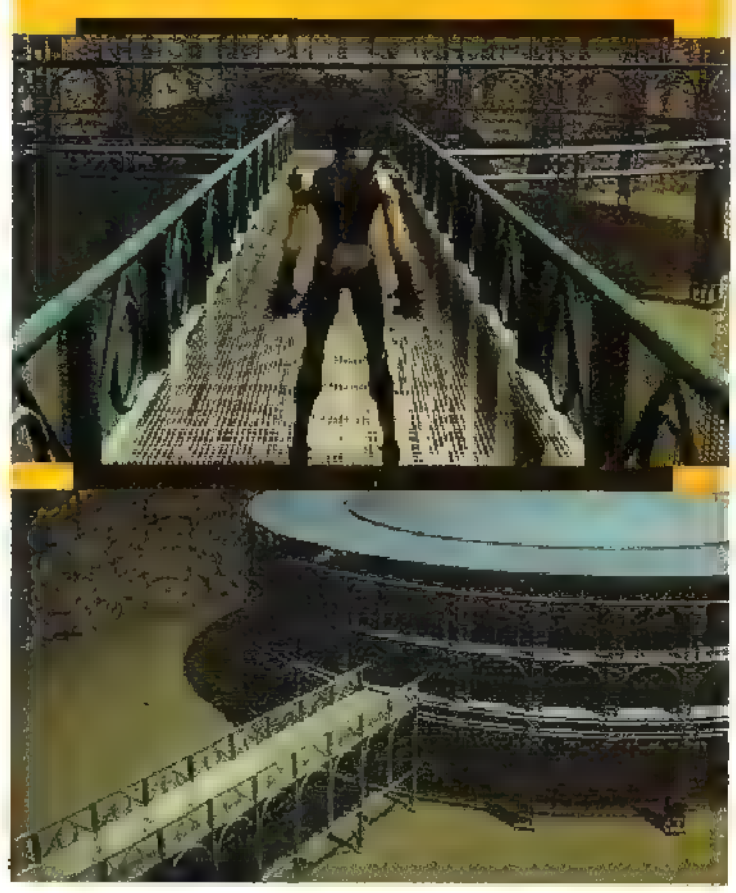
Aula é aula

Uma das lutas da turma de Curitiba é esclarecer o eterno dogma de que game é coisa para criança. As aulas são levadas extremamente a sério, e jogar não passa nem perto do currículo. "As disciplinas se complementam e seguem uma ordem lógica", explica Binder. "Iniciamos com gerenciamento de empresas e equipes, passamos a desenvolvimento, design, programação, e assim vai até o projeto final". Aulas de matemática também fazem parte da grade e, segundo Binder, são importantíssimas: "Muitas dúvidas de programação se mostraram, na verdade, dúvidas de matemática, o aluno não conseguia fazer um objeto se mover daqui até ali. Isso é matemática pura, não tem nada de programação", explica.

Mas nem tudo são cálculos. Games precisam de enredos, artes e conceitos. Equipes com diferentes especializações devem ser formadas para se criar um jogo. Tudo isso é mostrado no curso. Os alunos tiveram uma aula de dramatização em game design, em que um professor (autor de livros de RPG) mostrou a importância de um bom roteiro, citando exemplos e usando técnicas usuais de mestres de jogos de RPG de tabuleiro. Em outra aula, os alunos se dividiram em equipes, e deveriam, no prazo de duas horas, criar um produto completo. Usando um jogo de cartas para simular um game, eles deveriam criar um roteiro, a arte das cartas, as regras e tudo mais. Aí o professor intervinha, criando situações que poderiam ocorrer em empresas de verdade: tirava um membro de uma equipe para colocar em outra (porque ele foi contratado com um salário maior), exigia uma versão demo do jogo para dali a dez minutos (para atender uma feira, por exemplo) e até jogava problemas como o lançamento de um jogo similar por um concorrente. Tal exercício mostrou aos alunos como gerenciar uma equipe, com diferente resultados. "Nosso prazo fictício era o Natal", conta o professor Parahuari. "As equipes lidaram com as situações de maneira diferente, alguns se organizaram melhor e resolveram os problemas, enquanto outros resolveram não mudar nada, pois iria atrapalhar o desenvolvimento do projeto. No final, teve equipe que não conseguiu ter o produto pronto, pois parou para atender uma feira". Situações reais, transportadas para a sala de aula.

Jogar? Esquece. Todas as aulas envolvem muita programação e matemática

Duas imagens de *Harena*, um dos games que está sendo desenvolvido pela turma da Unicenp. Ambientado na segunda metade do século 22, transforma Curitiba em uma cidade prisão, onde os jogadores se degladiam em uma série de – adivinhou – arenas diferentes



Fábio Vinicius Binder, coordenador do curso curitibano: "Temos alguns alunos realmente excepcionais"

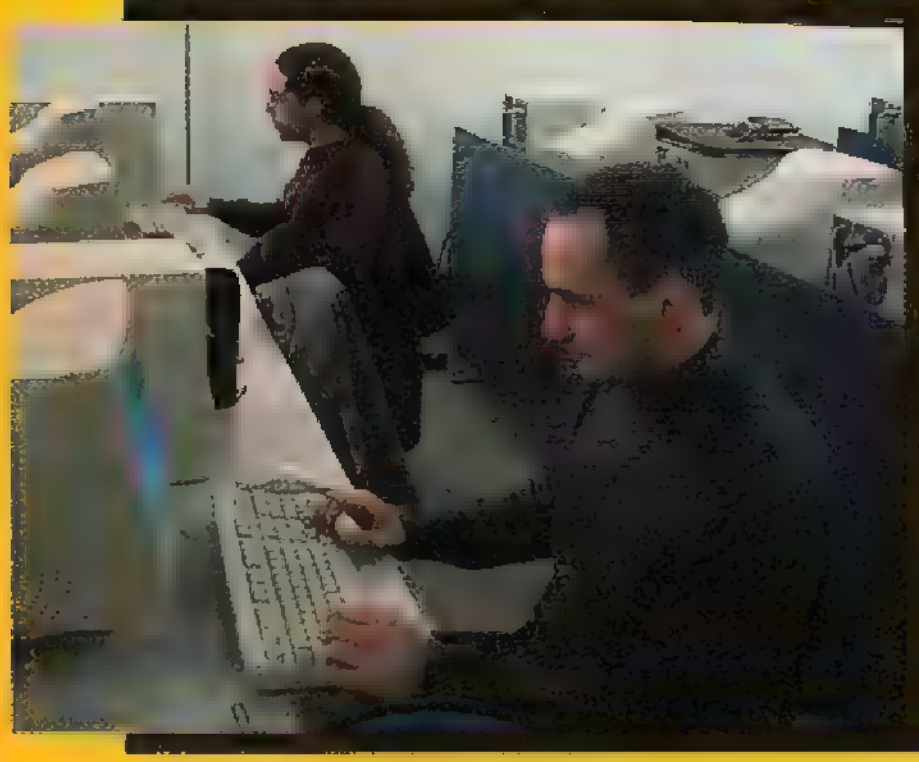
A turma da UnicenP de Curitiba. Pioneiros em um mercado promissor, mas sentem que ainda "falta cair a ficha sobre isso"

Exemplo sendo seguido

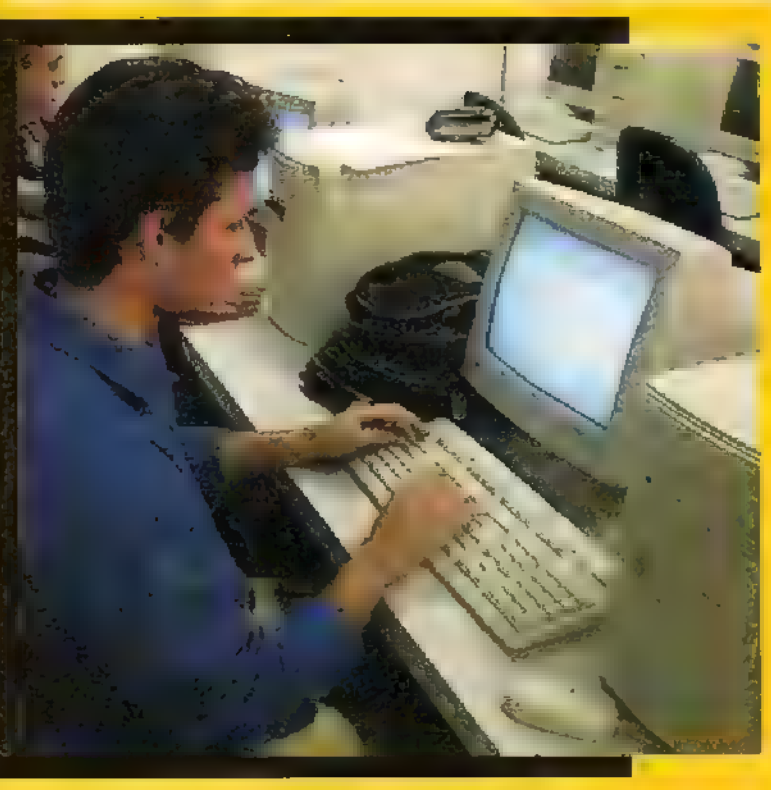
Para o bem do mercado nacional, a UnicenP de Curitiba não estará sozinha no ramo por muito tempo. A partir de 2003, a Universidade Anhembi Morumbi, de São Paulo, estará oferecendo um curso de Graduação em Design e Planejamento de Games. Segundo o projeto da universidade, a idéia é formar profissionais para o planejamento de projetos de games, através de quatro anos de curso com disciplinas como design de hipermídia, computação gráfica, lógica de programação, modelagem em 3D, design de som, história dos games e até aulas focadas em cinema, vídeo e história em quadrinhos. Claro, não dá pra fugir de física, lógica, matemática, geometria espacial e programação, já mencionamos que jogar é o que menos se faz em um curso desses.

A Anhembi Morumbi garante que o curso foi criado para suprir uma demanda por profissionais da área cujo mercado a universidade acredita ter um grande potencial de crescimento. A partir dessa idéia inicial, um grupo de professores passou a analisar o mercado e foi atrás das disciplinas necessárias, tomando com base curso similares da Parson's School of Design, da University of Teesside e da University of West England, além da própria DigiPen. Segundo a universidade, uma dessas entidades será parceira da Anhembi Morumbi na implementação do curso, que já estará fazendo parte do processo seletivo no fim desse ano. Também em São Paulo, outra oportunidade para se aprender a programar jogos chegou a surgir, mas não foi adiante. O SENAC havia criado um curso de Games para Web e Entretenimento Eletrônico, mas acabou sendo adiado. Com início previsto para o dia 1º de julho, foi primeiramente adiado para o dia 11, logo depois para o dia 18, e finalmente suspenso por prazo indeterminado. O motivo: a lista de matriculados tinha apenas o nome de Henrique Szolnoky, um único inscrito que não ficou nada satisfeito com a resposta de seus colegas jogadores. "É, no mínimo, decepcionante ouvir que todo mundo quer fazer jogos, mas na hora de meter a mão na massa, ninguém se mexe", diz o aventureiro solitário. "Comentei sobre o curso com um monte de conhecidos e ouvi de tudo: teve gente reclamando do preço e até alegando preguiça de ir às aulas", desabafa. O próprio SENAC admite que houve falha na divulgação do curso, que até teve boa uma procura, mas que não se converteu em matrículas. "É realmente uma pena", lamenta Alexandre Machado, um dos idealizadores do curso. "O próprio SENAC pediu o curso, até por exigência dos alunos de cursos semelhantes, como design em multimídia, por exemplo", diz. O SENAC promete fazer uma nova tentativa (esperamos que com uma divulgação melhor) no final do ano, embora ainda não tenha uma data definida. Ou seja: amigos do Henrique, mexam-se!

A belíssima sede do Campus da UnicenP. Somente prédios novos e bem equipados



"Aqui temos a oportunidade de ter contato com empresas e profissionais da área que vêm dar palestras e conversar conosco"

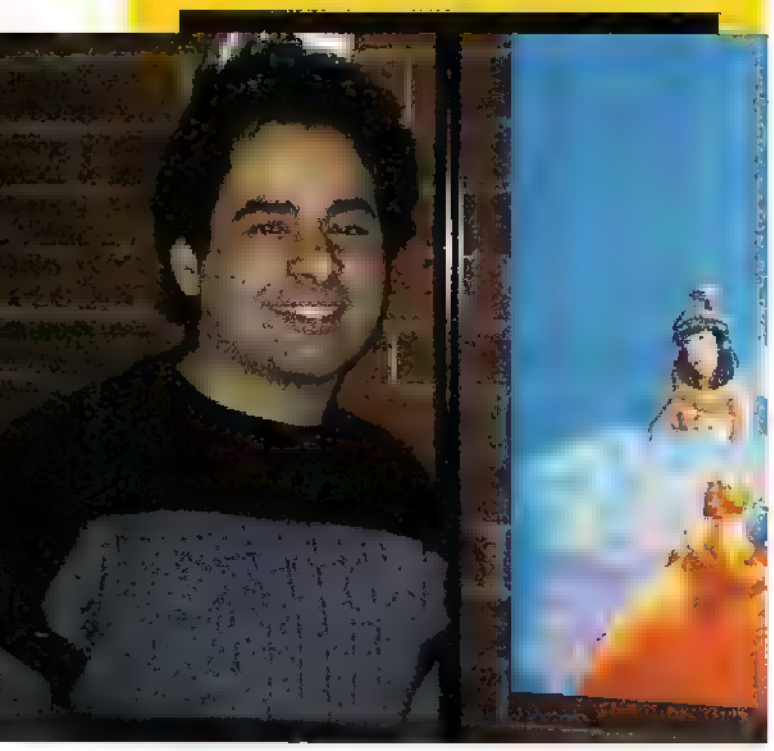


Futuros profissionais

De volta a Curitiba, os alunos da UnicenP estão com os olhos fixos no trabalho de conclusão de curso: um demo completo de um jogo. "Esse será o cartão de visitas dos profissionais que estamos formando", diz Binder. "O projeto final englobará tudo o que eles aprenderam neste ano inteiro, e servirá para mostrar o que eles sabem fazer", conclui. Divididos em grupos, os alunos estão trabalhando em tal projeto desde o primeiro dia de aula. São jogos de luta, RPG, corrida, plataforma, alguns deles já mostrando uma qualidade bem interessante. Mesmo assim, os alunos são se sentem ainda profissionais tão diferenciados assim. "Falta cair a ficha sobre isso", diz um aluno. "Seremos os primeiros na América Latina com essa formação, e ainda não medimos isso, não dá pra saber como o mercado vai reagir".

Estaria a resposta no exterior? "Nem todo mundo aqui pensa assim", rebate outro aluno. "Há quem tenha como projeto trabalhar fora do Brasil, mas a maioria acha que é possível obter sucesso aqui mesmo." O fato de existirem dezenas de faculdades dedicadas à programação de games no exterior, jogando anualmente centenas de profissionais no mercado não assusta os desbravadores brasileiros. "No Brasil, as empresas ainda não têm dinheiro, mas o mercado exterior também dá muito valor a quem tem experiência

Alexandre Machado, idealizador do curso do SENAC: "É realmente uma pena que não houve grande procura"



de mercado", teoriza um aluno da primeira fileira. "Realmente existem muitos profissionais formados lá fora, mas o diploma conta mais como um diferencial. O profissional graduado só é preferido em relação ao sem formação se ambos tiverem o mesmo currículo. Não adianta nada ter um diploma e não ter um bom portifólio de trabalho", conclui. Realmente é preciso aguardar para saber como o mercado reagirá a essa turma de profissionais que estará se formando nos próximos anos, embora todos concordem que a indústria de games no Brasil esteja em franco crescimento. Seja em games para web, seja programando para empresas no exterior ou mesmo enfrentando de peito aberto todas as dificuldades para se lançar algum produto no Brasil, é notório que existe uma absorção para esses profissionais no país. Basta todo mundo arregaçar as mangas e trabalhar sério.

Mas onde eu posso aprender tudo isso?

Os endereços e telefones que você precisa para se tornar um programador de jogos

UnicenP – Centro Universitário Positivo

R. Prof. Pedro Viriato Parigot de Souza, 5.300
Campo Comprido, Curitiba – Paraná
Telefones: (41) 317-3211 e (41) 317-3093
www.unicenp.com.br

Universidade Anhembi Morumbi

Campus Morumbi (Design e Moda)
Avenida Roque Petroni Jr., 630
São Paulo – SP
Telefone: 0800.159020
www.anhembi.br

SENAC São Paulo

Centro de Comunicação e Artes
Rua Scipião, 67
São Paulo – SP
Telefone: (11) 3866-2500
www.senac.com.br

Ilustração
Justin Brandstater

O amanhecer dos MORTOS

A seqüência-prelúdio Resident Evil Ø levará você e seu GameCube a um tempo antes da mansão, dos mutantes e da loucura

Por Che Chou e Crispin Boyer, da EGM EUA

Quando você construiu sua carreira sobre zumbis comedores de carne e cachorros mutantes, era de se esperar que pesadelos seriam um risco de trabalho. Mas para Hiroyuki Kobayashi, um dos programadores originais de *Resident Evil* para PSOne, sonhos com os mortos-vivos eram as menores de suas preocupações. "Claro, eu tinha pesadelos", disse ele. "Não com zumbis, mas com todos os defeitos que precisávamos corrigir no software", completa.

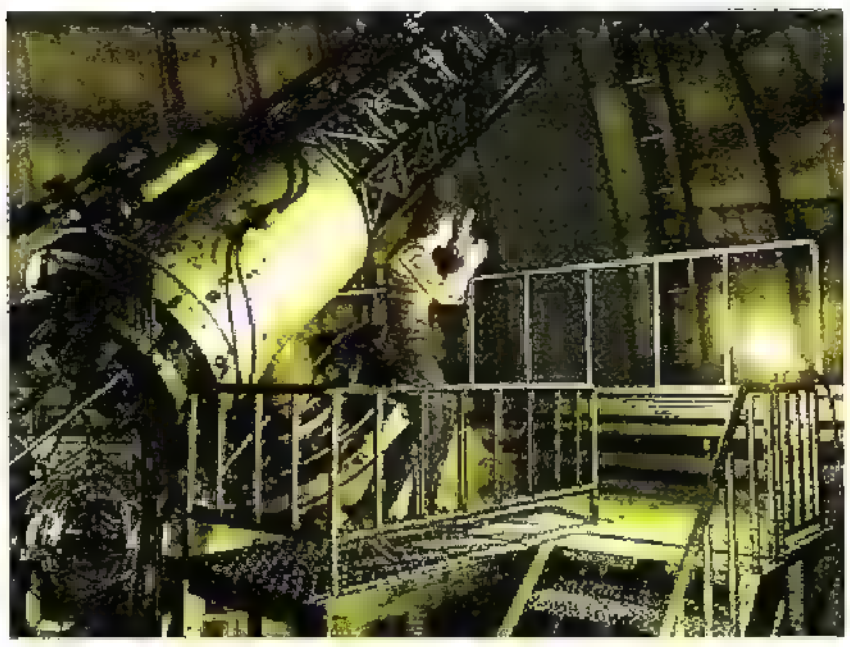
Hoje em dia, não há mais tempo para pesadelos, pois Kobayashi está muito ocupado como o produtor do tão aguardado prelúdio da série, Resident Evil Ø (previsto para novembro, exclusivamente para GameCube). Passa o tempo que está acordado criando um novo capítulo desta tortuosa saga. Os iniciantes, confusos com as incessantes reviravoltas do enredo das versões anteriores, ficarão felizes em saber que este Evil começa mesmo do zero. Você será levado ao início de tudo, um dia antes que as coisas realmente voem no ventilador.

"Como o título sugere, *REØ* lida com eventos cujo início acontece antes do primeiro jogo", disse Kobayashi, "e como o jogo leva aos acontecimentos de *RE1*, naturalmente vamos explicar muita coisa". Também será o primeiro *RE* que trará um sistema de "troca de parceiro" que lhe permite mudar de jogador, escolhendo entre um dos dois personagens jogáveis, em tempo real (veja texto na próxima página). Para os entusiastas de *RE* que gostam da atmosfera de horror, armas realistas e zumbis decadentes, mas que desanimam com a dificuldade para compreender a série, não poderíamos conceber uma maneira melhor de iniciar o seu romance com o perigo biológico e chegar às raízes desse mal.

No trem noturno

Se você já viu nossas matérias sobre *REØ*, certamente percebeu que diversas telas acontecem dentro de um trem misterioso. "O jogo não começa naquele trem. Aquela é apenas uma das áreas principais que mostramos até o momento", disse Kobayashi. "Existe uma história de fundo, antes mesmo que você chegue

Apesar de *REØ* trazer um pacote maior de ambientes do que o recente remake de *RE* para o GameCube, ele é, na verdade, um jogo um pouco menor. Mas não se preocupe: Os produtores prometem um monte de extras. Até pensaram em incluir segredos que só seriam liberados através de um Save de um jogo terminado de *RE* para GameCube



àquela fase. E eu já posso lhe dizer que o ambiente do trem não ocupa muito espaço do jogo."

Mas como é quase impossível falar da trama de *REØ* sem mencionar, pelo menos, o conceito de *RE1*, vamos retroceder (ou devemos dizer avançar?) um pouco e começar do "princípio". O primeiro *Resident Evil* nos introduziu a equipe Alpha da STARS (Special Tactics and Rescue Squad, algo como Esquadrão de Táticas Especiais de Resgate, em português), apresentando os personagens principais da série, Chris Redfield e Jill Valentine, cuja missão era resolver uma série de assassinatos horríveis perto de Raccoon City. Eles também estavam encarregados de descobrir o que havia acontecido à equipe Bravo, transportada no dia anterior para investigar os assassinatos, mas que desapareceu num acidente de helicóptero nos arredores da cidade. O acidente nunca foi resolvido dentro da série.

Até agora. *REØ* tem início com a queda do helicóptero da equipe Bravo. Antes do desastre, entretanto, a equipe avista duas coisas incomuns: os restos ainda em chamas do que, à distância, parece ser um caminhão virado, e um estranho trem parado dentro da floresta. Depois do desastre, a equipe se divide para investigar os dois fatos.

O primeiro dos dois personagens com quem você jogará em *REØ* é Rebecca Chambers, uma intrometida médica novata, em sua primeira missão importante (você pode se lembrar dela em uma pequena aparição na mansão Umbrella em *RE1*). Ela descobre o misterioso trem, aparentemente descarrilado, na floresta, e embarca nele, que acaba, inexplicavelmente, entrando em movimento, levando-a para um destino desconhecido.

"O próprio trem possui um segredo sobre seu uso" disse Kobayashi. "Você não sabe disso quando embarca pela primeira vez, mas a razão da própria existência do trem será revelada com o desenrolar da história."

Entra em cena Billy Coen: um ex-fuzileiro, prisioneiro fugitivo e personagem jogável número dois. Ele é um sobrevivente do caminhão que capotou e foi avistado do ar, pela equipe Bravo. Billy aparece logo cedo no jogo, antes mesmo da fase do trem. Quando eles chegarem ao trem, ambos os personagens estarão sob seu controle. "A história de Billy está intrinsecamente relacionada com o enredo do game, mas isso é tudo que posso dizer no momento", falou Kobayashi. "Os jogadores têm que começar com Rebecca. Logo ocorre um evento que unirá os dois. Algumas pessoas podem pensar que Rebecca é a personagem principal, mas Billy é tão importante quanto ela."

Ter dois personagens é melhor que um

Seu guia para o troca-troca de REØ

Não é novidade jogos *Resident Evil* estrelados por uma dupla de personagem: em diversos capítulos você joga com um herói e depois ganha o jogo com outro. *REØ* faz ainda melhor ao deixar que você alterne instantaneamente entre os personagens Rebecca e Billy, com o simples toque no botão X. "Você controla ambos em aproximadamente 60% a 70% do jogo", disse o produtor Hiroyuki Kobayashi, "você ainda pode mantê-los juntos ou separados. Fica a critério do jogador".

O recurso de troca de parceiros abre diversas novas possibilidades de puzzles. E o desespero de sobrevivência fica insuportável quando você tem que se preocupar em manter dois personagens vivos em vez de apenas um (o jogo acaba na hora, se um deles morrer). "Troca de parceiros é um novo recurso que não é facilmente compreendido sem ser jogado", disse Kobayashi. "Eu gostaria mesmo que você explicasse isso tudo corretamente aos seus leitores, por favor."

Vocês ouviram o homem. Vamos detalhar todas as possibilidades que dois personagens simultâneos trazem a *RE*.

Batalhas em dupla!

Traga a dupla para a mesma sala e eles lutarão juntos, com o computador comandando o personagem inativo. Seu parceiro irá atirar enquanto ele ou ela estiver com uma arma carregada. Ou você pode dar a seu parceiro uma faca (acima) para fatiar os zumbis, enquanto você atira de uma distância segura.

A tela de menu permite que você regule a A.I. de seu parceiro para quando estiverem juntos. Selecione "Backup" e o outro personagem ataca inimigos próximos. "No Backup" o faz segurar o ataque. Selecione "Team" e seu parceiro fica ao seu lado, enquanto "Act-Alone" o deixa parado no local.

Troca de itens em dupla!

Quando os heróis estão lado a lado, você pode passar itens de um para o outro – útil quando a arma de seu colega fica sem balas no meio de uma batalha. Claro, você sempre pode jogar coisas no chão para seu parceiro apanhar depois.

Horrível mesmo

Planejado originalmente para o Nintendo 64, *REØ* sofreu diversos atrasos antes que Kobayashi e companhia optassem por cancelar o desenvolvimento. "Estávamos bastante adiantados na versão de N64", ele nos contou. "Já havíamos terminado muitos dos cenários do jogo e começamos a perceber que um cartucho de ROM não seria suficiente para ter tudo o que gostaríamos de incluir." Felizmente, por volta daquela época, a Nintendo anunciou oficialmente o GameCube. "Na hora, percebemos que teríamos que levar o game para sistemas mais poderosos", disse. Foi ótimo que fizeram isso: *REØ* agora tem um visual ainda mais sexy (ou grotesco) do que a recente versão remake de *RE* para o GameCube. Mas você poderia imaginar que após termos jogado *RE* no Cube, estaríamos acostumados com o fato da Capcom ter recém-dominado a arte de criar cenários em 2D animados. Não foi o caso. Gastamos um tempo absurdo pausando o jogo só para admirar os ricos detalhes visuais. Toques sutis na animação dos cenários, especificamente do trem em movimento – o balanço da cortina de uma janela aberta, o movimento de garrafas viradas sobre a pia da cozinha, o tremeluzir da luz da vela lutando para permanecer acesa, o chacoalhar da tela quando o vagão bate em uma saliência nos trilhos – tudo isso faz você se sentir numa locomotiva a caminho do inferno. Do lado de fora, o clima ficou demoníaco.

"Você talvez ache os monstros de *REØ* mais grotescos", nos diz Kobayashi. "Por exemplo, há uma espécie de lesma que é realmente horripilante." Estamos achando que ele não se refere aos pequenos sugadores de sangue da imagem acima

Puzzles em dupla!

Billy encontra uma maleta (acima), mas está sem a chave necessária para abri-la. Vamos ver o que Rebecca pode fazer.

Ora vejam só – Becky tropeça na chave que Billy precisa (acima). E o que é aquilo ali atrás? Um elevador de comida?

O pequeno elevador é grande o suficiente para munição ou Herbs, mas colocamos a chave dentro e o mandamos descer. De volta a Billy.

Sabemos que Rebecca está no andar de cima, então deixemos que fique lá. Eureka! Eis a porta debaixo do elevador de comida.

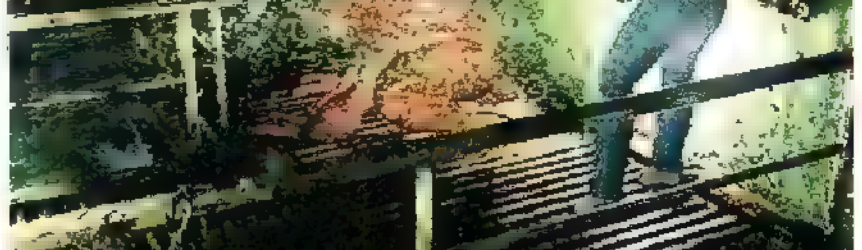
E claro, dentro está a chave que Rebecca mandou para baixo. Billy a usa na maleta trancada (acima), que se abre...

...revelando a chave que Billy pode usar para destrancar a porta na parte do trem onde está Rebecca. Agora eles podem se unir para chutar algumas bundas de zumbis.

Surpreendentemente, o jogo não traz duas inovações bem legais de *RE* para GameCube: as providenciais armas de defesa automática e os zumbis Crimson Head – aqueles chatos que teimavam em se levantar depois de mortos pela décima vez. "Acho que os Crimson Heads seriam ótimos se o jogo fosse em um só lugar, como a mansão do primeiro *Resident Evil*," diz Kobayashi. "Mas em *REØ*, você passa por diversos lugares. Eles não iriam funcionar."

Chuvas fortes e ventos uivantes completam o incrível e desconcertante ambiente de *REØ*.

Mas o jogo não é composto apenas de belos cenários e uma atmosfera apavorante: é absurdamente tridimensional, mesmo havendo, essencialmente, uma grande variedade de ambientes bidimensionais. Fuzile os mortos-vivos nas passagens estreitas e claustrofóbicas dos vagões do trem e os zumbis cairão nos assentos e escorregarão para fora de sua vista, até retornarem para o segundo round. Você, então, verá as sombras dinâmicas projetadas tanto por jogadores como por inimigos. Caminhe próximo a uma fonte de luz e observe sua sombra se alongar e se moldar nas paredes ao seu redor. Tudo parece assustadoramente rea..

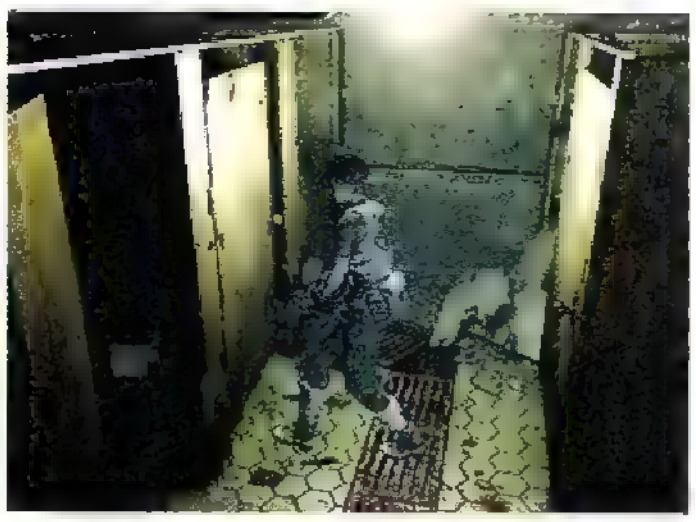


Billy e Becky

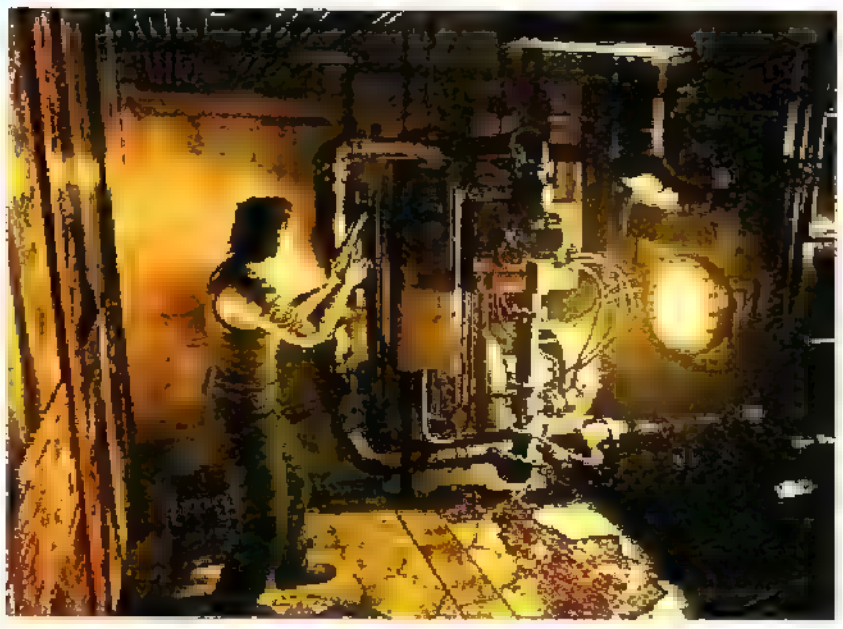
Mas você não terá muito tempo para admirar os gráficos, já que estará muito ocupado sujando suas mãos com os novos recursos do jogo que lhe permitem criar muitas estratégias, além do tradicional gerenciamento de munição. Como assim? Estratégia num jogo de *RE*? É o resultado do novo sistema de troca de parceiro de *REØ*. Por exemplo, deixe Rebecca parada por muito tempo e minutos depois você irá escutar a sua voz em pânico no rádio, pedindo para você mexer a bunda e ir lá dar uma ajuda. É aí que você deve fazer uma escolha: vale a pena correr todo o caminho de volta com Billy e sua escopeta calibre 12, ou será melhor trocar de parceiro com Rebecca e lutar sozinho contra os zumbis usando apenas sua pistola 9mm?

"Mesmo tendo o fator medo, *REØ* é diferente do *RE* do Game Cube", nos disse Kobayashi. "Uma vez que este jogo possui dois personagens, você sempre tem que levar em consideração a segurança de ambos. Para mim, é daí que vem o medo." Kobayashi também disse que num determinado momento do jogo, você estará completamente sozinho, transformando *REØ* numa combinação única de experiências.

Mesmo com o novo sistema de troca de parceiros, os



"Caixa de itens? Que diabo é isso?" Em *REØ* você pode largar seus itens em qualquer lugar (acima), isso facilita abrir espaço em seu inventário



Ok, Billy é o cara da esquerda e Rebecca a menina da direita. Mas quem é o figura do meio? Tudo o que a Capcom diz é que se trata de um novo personagem, muito importante para a história. Seja lá quem for, é uma roupa bem bacana para o seu próximo cosplay...

fãs de Evil acharão *REØ* muito familiar. Todos os conceitos da série – incluindo o temível controle levante e gire, as ervas curandeiras de cores diferentes e as sempre prestativas Ink Ribbons (para salvar o jogo) estão presentes. "Sabemos que muitos jogadores desejam ver verdadeiros controles 3D, mas nós acreditamos que o estilo de jogo tipo rádio-controle é melhor para um jogo com constantes trocas de câmeras e cenários pré-renderizados", defendeu-se Kobayashi. Mesmo assim, Kobayashi e sua equipe conseguiram encaixar mais uma inovação em *REØ*, a habilidade de largar itens em qualquer lugar. Durante anos, os fãs têm clamado pelo fim dos horríveis e estúpidos baús de inventário que, de maneira mágica, conseguem guardar todos os seus itens, independente de onde foram deixados. Finalmente eles foram exterminados. É, certamente, uma inovação bem-vinda. Na verdade, não é que você pode largar os itens em qualquer lugar: deve haver espaço no chão para a sua bagunça o que, muitas vezes, fica difícil de enxergar com os cenários complexos de *REØ*. Kobayashi diz que ainda não sabe se este episódio será um jogo mais difícil, orientado para os fãs hardcore de *RE*, ou mais fácil e acessível a todos. Pelo que jogamos, é moleza passar pelos zumbis dos vagões apertados. "*REØ* terá muito mais inimigos e você deverá atirar na maioria deles", disse Kobayashi, "mas estou planejando colocar munição suficiente de modo que você não precise fugir dos zumbis o tempo todo." Todavia, ele diz que o jogo não terá a mesma ação "hollywoodiana" de *RE2*, em vez disso, terá momentos de suspense e quebra-cabeças mais sintonizados com a versão GC de *RE1*. Em outras palavras, se o remake *RE* lhe fez ter pesadelos, aguarde por mais noites maldormidas enquanto estiver jogando este aqui.

Mas com *REØ*, *Dino Crisis 3* e *RE4* saindo das sombras, Kobayashi está muito ocupado para ter pesadelos. Ele credita isso em grande parte à sua talentosa equipe. "Agora que não sou mais um programador, mas um produtor em tempo integral, não tenho mais pesadelos. Mas quem sabe", disse ele com um sorriso, "esses pesadelos passaram para os membros da minha equipe."

A próxima Evil-lução: Resident Evil 4

Já vimos que curso a Capcom está dando ao seu principal título de horror de sobrevivência: neste semestre, junto com *REØ*, também teremos versões para GameCube de *RE2* e *RE3: Nemesis* e, um pouco mais tarde, *RE Code: Veronica* (conversões diretas, sem gráficos modificados ou novos recursos), e no próximo ano, *Resident Evil Online* para PS2, que permitirá aos jogadores detonarem zumbis pela rede. Mas o *RE* que mais nos empolgou foi *RE4*, principalmente porque o game (previsto para o próximo ano) ainda está cercado de mistério. Escavamos alguns dos segredos dessa exclusiva seqüência do GameCube...

SERÁ "ALÉM DA IMAGINAÇÃO DOS JOGADORES"

O produtor Hiroyuki Kobayashi nos contou que a seqüência será uma "conversão completa" comparado com *REØ*, que ele considera "completamente evoluído". Em outras palavras, ele sente que *REØ* está levando a série ao limite. *RE4* será um novo começo, necessário para levar toda a história para uma outra direção.

PODERÁ HAVER UM NOVO ESQUEMA DE CONTROLE

Os novatos em *RE* reclamam dos controles da série, com o esquema "virar e andar". "Eu compreendo as reclamações", disse Kobayashi. "Depois de trabalhar em *Devil May Cry* (que possuia controles 3D do tipo aperte na direção em que você quer andar), até eu fiquei confuso ao jogar *RE*! Por isso, talvez considere um novo esquema de controles para *Resident Evil 4*."

DARÁ SUPORTE PARA VARREDURA PROGRESSIVA

Ok, essa informação só interessa à pequena porcentagem de jogadores que possuem TVs de alta definição, nas quais os jogos habilitados com varredura progressiva ficam com uma imagem muito mais definida. Mas veja, esses jogadores gastaram uma fortuna na compra de TVs sofisticados e amaldiçoam a ausência de varredura progressiva no remake de *RE* para o Cube. Kobayashi disse que o modo de display melhorado é simples de se implementar, mas que a equipe não teve tempo de incluir esse recurso no remake para GC, nem mesmo se pensou que os jogadores sentiriam falta disso. "Após o lançamento do jogo recebemos reclamações," disse. "Portanto, *RE4* certamente será compatível. Quanto a *REØ*, esse recurso ainda está sendo analisado. Mas obrigado por perguntar. Farei um lembrete para não me esquecer de implementar isso." Sem problemas. Nossos caríssimos aparelhos de TV agradecem.

O terror nunca acaba

Se os zumbis de Resident Evil já não o assustam mais, fique tranqüilo. O que não falta são bons games assustadores chegando para seu console. Tente manter as calças limpas, se puder...

Por Renato Vilieqas, da EGM Brasil

The Thing

Produtora: Universal Interactive
Plataforma: Playstation 2 e Xbox
Lançamento: Setembro de 2002

Sabemos que você assistiu a "The Thing", aquele filme de terror pra lá de trash com aliens nojentos se apossando dos corpos dos humanos. A idéia de transformar isso em game não parece das melhores, mas não se preocupe. A coisa não é tão ruim assim, e até traz alguns e.ementos interessantes.

Por exemplo, durante o game você deverá merecer a confiança de outros personagens. Nem todos aceitarão suas ordens logo de cara, e você deverá conquistá-los, ajudando-os a superar seus medos.

A turma tá brava com você? Entregue-lhes uma arma para mostrar que se importa. Eles acham que você está contaminado pela coisa alien? Faça um teste de sangue em si mesmo para provar que está limpo. Eles estão tão bravos que começam a soltar pequenas bolinnas pelo chão?

Bem, aí é tarde demais para esse cara – é só uma questão de tempo até a cabeça dele explodir. Ei, ninguém disse que os aliens deste jogo são coisas fofas com olhos grandes...

E para acabar com as melecas espaciais, nada melhor do que um bom e poderoso lança-chama, sua arma principal e a mais indicada para matar os bichos. Se bem que é muito mais divertido ficar usando a shotgun até o ET ser reduzido a uma pasta escorrendo pela parede. Pois é, você já deve ter notado: o game tem violência e sangue de sobra, o que mereceu uma classificação "M" nos EUA. O que isso significa? Que garotos com menos de 18 anos deveriam ficar longe dele, mas provavelmente, serão os primeiros a sair correndo de casa para comprar um.

Return to Castle Wolfenstein

Produtora: Activision
Plataforma: Playstation 2 e Xbox
Lançamento: Outubro de 2002

Pensava que já havia matado todos os nazistas em *Medal of Honor*? Pense de novo, meu amigo... chutar a bunda da escória nazista nunca é demais, e a melhor prova disso é a chegada de *Return to Castle Wolfenstein* aos consoles. Fique alerta, pegue sua luger (ou sua MP40 ou qualquer outra arma típica da 2º Guerra Mundial que conseguir encontrar) e a descarregue nas legiões de seguidores de Hitler que irão cruzar seu caminho. Ah, sim. O que um game militar de tiro em primeira pessoa faz no meio destes jogos de terror? É que nessa sequência do clássico dos PCs uma série de zumbis e seres do além resolveram juntar forças aos alemães, há também alguns nojentos e assustadores experimentos genéticos que não deram lá muito certo.

Onimusha 2: Samurai's Destiny

Produtora: Capcom
Plataforma: Playstation 2
Lançamento: Setembro de 2002

Desde que *Resident Evil* abandonou os donos de PS2 e se mandou para o GameCube, a turma do console da Sony voltou os olhos para um outro game da Capcom infestado de zumbis e seres do além. E fizeram muito bem: *Onimusha* pega a fórmula consagrada por *RE* e dá uma bela turbinada com um sistema de combate rápido e preciso, ainda temperado com o charme do misticismo japonês. Não seria errado dizer que é um *Residen Evil* com samurais, espadas e campos de arroz. A segunda parte da saga está chegando ao PS2 e, segundo seu criador Kenji Inafune, *Onimusha 2* é a segunda parte de uma trilogia. "O enredo dos dois primeiros *Onimusho* levará a *Onimisha 3*", explica. "Mas como começamos a história em algum ponto pela metade, pode ser que o game receba alguns capítulos anteriores, como em *Star Wars*". Estranho? Nem tanto. Mas o enredo de *Onimusha* até o momento é dos mais simples: *Onimusha 2* continua a saga de bravos guerreiros samurais que se aventuram nas profundezas do inferno para quebrar a cara de um demônio mágico chamado Oda Nobunaga, tentando colocar um ponto final na tentativa do bichão dominar o Japão feudal.

Mas os fãs do primeiro game não irão encontrar muitas semelhanças aqui. Por exemplo, não espere encontrar Samanoasuke, o protagonista do primeiro jogo. E o motivo é dos mais honestos: "No primeiro jogo, criamos Samanoasuke em cima da imagem do ator Takeshi Kaneshiro, porque ele é muito popular com as garotas no Japão", admite Inafune. Mas em vez de se render aos atributos físicos de Kaneshiro outra vez, Inafune resolveu utilizar o já falecido (e premiadíssimo) ator japonês Yusaku Matsuda como inspiração para Jubei Yagyu, o herói de *Onimusho 2*. "Escolhi Matsuda desta vez porque queria um rosto que não agradasse somente às garotas, mas ao público de cinema em geral. Além do mais, em um game nunca se usou a imagem de um ator já falecido, então, foi um desafio interessante", conta Inafune. Um ator morto enfrentando zumbis? No mínimo conveniente, não é verdade?

Mas além de alguns rostos novos, *Onimusha 2* traz cenários de derrubar o queixo, parecidos com ambientes que vimos no remake de *RE* para o GameCube: cenários em 2D com um realismo quase fotográfico. Todas as fases estão lotadas de detalhes minuciosamente animados, água se mexendo no rio e o balançar das folhas em um arbusto próximo. Isso sim tem cara de game 128-bit.

2 MILHÕES
de cópias de Onimusha foram vendidas em todo o mundo. Parece que ter um galãzinho como Takeshi Kaneshiro no jogo realmente ajuda

No mais, *Onimusha* continua o mesmo: o negócio é sair distribuindo golpes de espada no que estiver pela frente. Com a adição de novos combos e outros mimos, como um ataque especial (chamado Issen), no qual você carrega energia para sua espada, e um bom timing, você pode derrubar vários inimigos com um golpe só. O combate também ganhou um sistema que permite que você jogue ao lado (ou na pele) de quatro novos personagens. Ou mande todos irem colher arroz no mato e jogue sozinho, a vida é sua mesmo...

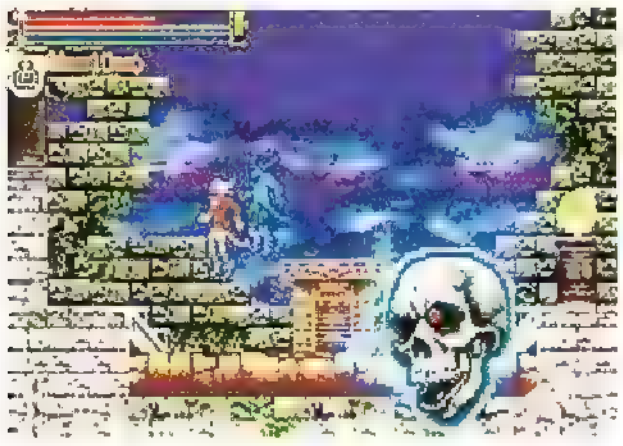
ORA VEJAM SÓ...

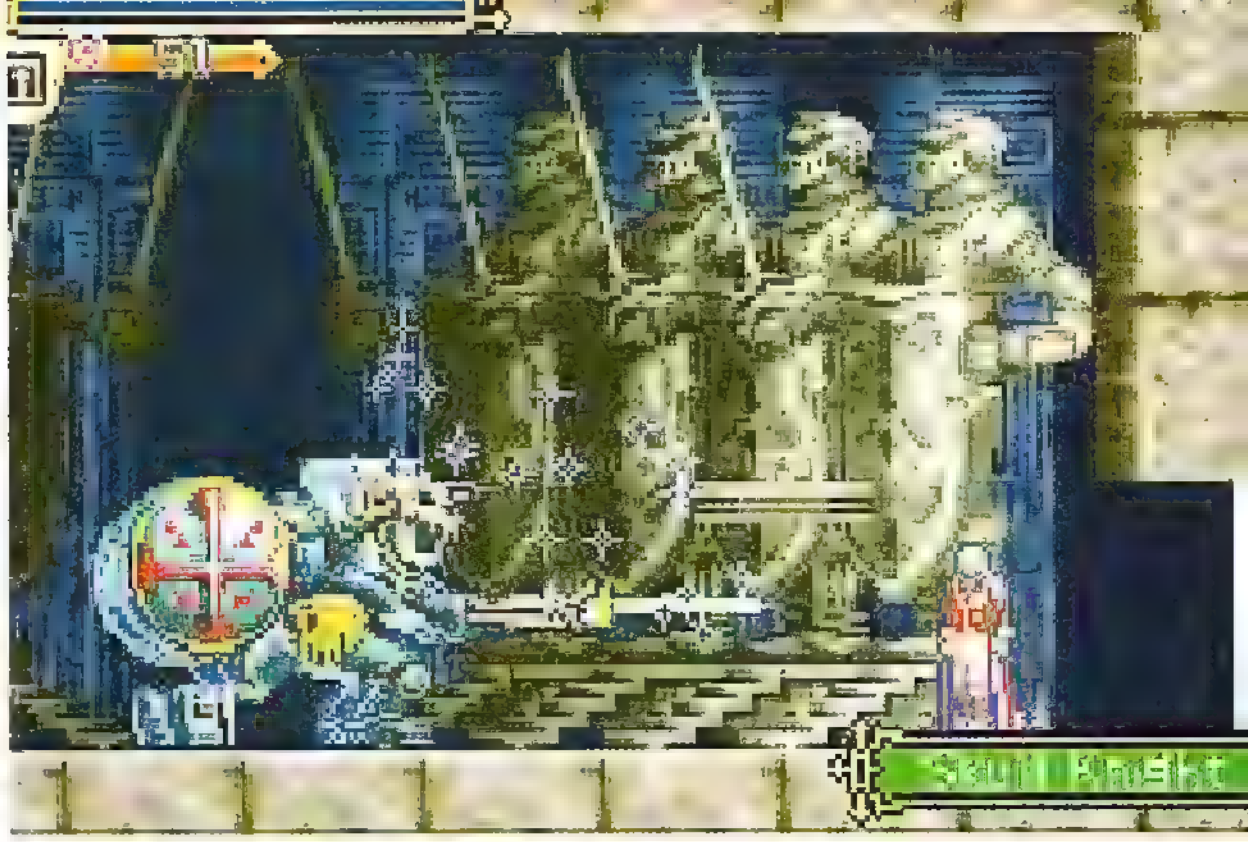
Kenji Inafune, o homem por trás da série *Onimusha*, nem sempre foi esse homem apaixonado por zumbis. Em 1987, ele criou um certo herói de ação chamado Mega Man, que acabou se tornando um dos maiores ícones e sucessos de venda da Capcom.

Castlevania: Harmony of Dissonance

Produtora: Konami
Plataforma: Game Boy Advance
Lançamento: Setembro de 2002

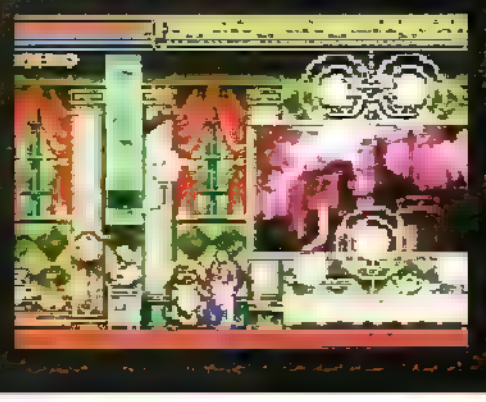
Seu retorno à Transilvânia foi brutalmente postergado quando a Konami adiou o lançamento de *Castlevania: Harmony of Dissonance*, de junho para setembro. Isso significou férias escolares sem chicotadas em vampiros, mas tudo bem. O clássico está chegando agora, e é isso que importa. Se você recorda nossa edição nº 3 (junho/2002), o produtor de *HOD*, Koji Igarashi nos prometeu milhares de coisas bacanas nesse novo capítulo da saga dos Belmont. Acredite: todas foram cumpridas. O visual não sofre da escuridão que assolava *Circle of the Moon* – o game está claro, colorido e com uma visibilidade fantástica. Mas Igarashi também havia nos avisado que a trilha sonora poderia não ficar à altura de *COTM*, e ele estava certo: apesar das composições serem bem bacanas, a qualidade do som fará você se lembrar de mais algum game antigo de Game Boy Color. Mesmo assim, o som tem qualidades, e a Konami até incluiu algumas vozes. Em compensação, o enorme castelo do jogo deixa com vergonha o "casebre" de *COTM*. As fases são bem conectadas, e o mapa geral é bem mais complexo do que o que vimos em *Symphony of the Night* (PSOne). Completando, o novo sistema que permite a fusão de técnicas e magias traz o tão necessário elemento de personalização para um game assim, e oferece uma enormidade de possibilidades. Espere uma aventura muito maior do que imagina.





DECORANDO A TUMBA

Juntar armas, itens e armaduras é crucial para o jogo, mas Juste, o herói de *HOD* também pode dar uma de decorador. Em algum canto do castelo, você irá encontrar uma sala grande e vazia, do qual Juste toma posse. Conforme você encontra itens colecionáveis pelo castelo, pode voltar aqui e pendurar todos na parede. Igarashi garante que não há nenhum prêmio extra por juntar todos os itens "só a satisfação pessoal", diz o produtor. Bem, a sabedoria oriental diz que isso é um dos maiores tesouros...

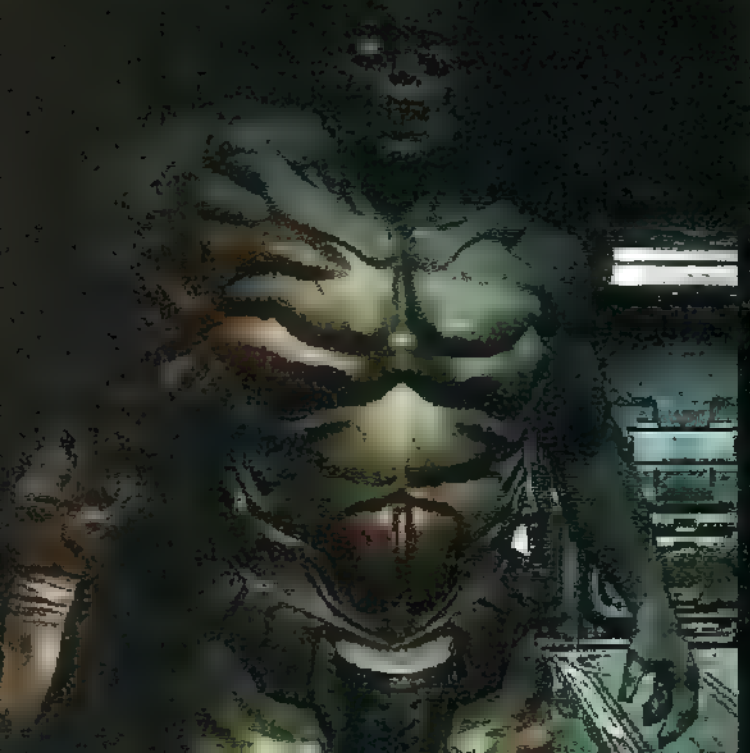


Doom III

Produtora: Id Software
Plataforma: PC (talvez Xbox)
Lançamento: Algum dia em 2003

Já faz um tempo danado que você desceu ao inferno para enfrentar os seres horripilantes de *Doom*. Naquele tempo, o game criado pela Id Software era sinônimo de terror. Agora o mais do que clássico jogo de tiro em primeira pessoa está para receber sua terceira versão, que promete repetir a febre de anos atrás.

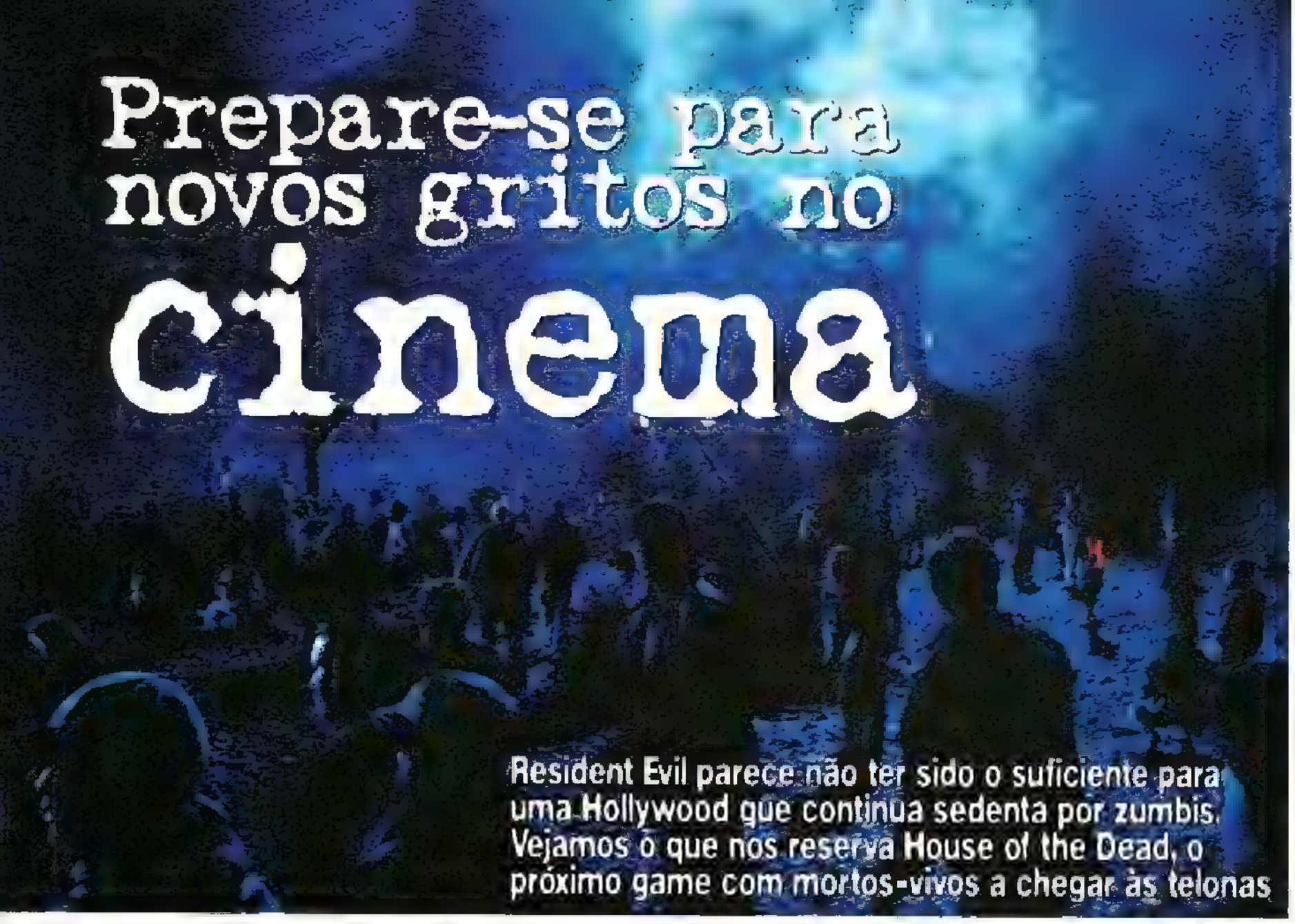
As mudanças são nítidas, a começar pelo visual. Dê só uma olhada nessas imagens. Incrível, não é mesmo? Mais uma vez a equipe liderada por John Carmack não está medindo esforços para criar o clima mais assustador já visto em um PC, abusando de sensacionais efeitos de luz e sombra. Aliás, o sistema de iluminação de *Doom III* é algo inédito e absolutamente inovador. Repare que todas as sombras são extremamente reais, refletindo muito bem as luzes do ambiente. Não foi à toa que o vídeo exibido durante a última E3 roubou o show. Mesmo sem estar em versão jogável, *Doom III* foi um dos games mais comentados do evento. Ainda é cedo para afirmar como o game final será, já que tudo o que temos além do vídeo da E3 são algumas telas liberadas pela Id há pouco tempo. Mas a simples visão dos monstros clássicos de *Doom* em sua nova versão já é o suficiente para deixar os fãs babando de ansiedade.



QUER MAIS?

Fãs da escuridão e do medo, não deixem de conferir nosso preview de *Silent Hill 3* (página 27) e nossa avaliação de *Buffy the Vampire Slayer* (página 72)

Prepare-se para novos gritos no Cinema



Resident Evil parece não ter sido o suficiente para uma Hollywood que continua sedenta por zumbis. Vejamos o que nos reserva House of the Dead, o próximo game com mortos-vivos a chegar às telonas

Quando "House of the Dead" – um filme de ação baseado na série de jogos de tiro da Sega – estrear, daqui a alguns meses, nos cinemas, um exército de mortos-vivos vai ficar caveira a caveira com um grupo de jovens cheios de alegria e com pouca roupa. "Avaliamos este filme como uma espécie de mistura de 'Buffy' com 'A Noite dos Mortos-Vivos'", diz o produtor executivo Mark Altman. "Ele começa leve e divertido, mas vai se tornando sombrio e brutal ao longo do caminho".

Eis o enredo: um grupo de estudantes da Universidade de Washington parte para uma rave na costa da Isla del Morte (também conhecida como Ilha da Morte para aqueles que não hablam español). Acontece que a ilha está infestada de zumbis que irão aterrorizar os participantes da festa. Os sobreviventes devem encontrar um jeito de escapar da ilha, mas não sem antes explorar a casa dos mortos e espalhar pelo caminho um monte de vísceras de zumbi.

Estudantes? Raves? Parece mais Eu sei o que você fez no verão passado – Parte 47 do que o game que nós conhecemos. Mas o filme apresenta mais elos de ligação com os jogos de tiro do que um rápido resumo da história revela. "Os conhecidos agentes AMS do primeiro game *House of the Dead*, Ronan e G, fazem uma aparição no filme", diz Altman, que ajudou a escrever o roteiro, depois de jogar todos os títulos da série. "E uma reviravolta acontece no filme, envolvendo o dr. Curien do primeiro game. Nós também adicionamos outros elementos dos games, como os zumbis de água e musgo, os zumbis pistoleiros e as espingardas do novíssimo *House of the Dead III* (breve no seu Xbox)."

Hordas de cadáveres famintos e histéricos e adolescentes com espingardas parece uma receita perfeita para um buffet sangrento, e os criadores do filme não têm medo de perder a platéia mais nova. "Temos muitas mortes, mutilações e também alguns pares de seios para quebrar o ritmo da matança", declara Altman. Oba!

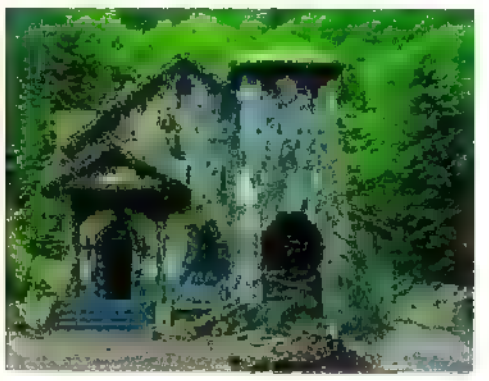
Uwe Boll, o diretor alemão por trás da adaptação game/filme, diz que "a censura para maiores de 13 anos (que o filme recebeu na América) não é um obstáculo, e vai nos permitir a produção de um ótimo e rápido filme de zumbis. Ao contrário de *Resident Evil*, no qual os zumbis são lentos, nós temos todos os tipos de criaturas em nossa ilha. Algumas podem pular bem alto, outras vomitam ácido que queima a pele e outras são realmente rápidas".

A Sega planeja usar a casa construída para o filme como locação para o terceiro game, além de um cenário pantanoso e uma caverna cheia de relíquias. O vilão do filme (que tem o estilo de um chefe de final de fase) chama-se Castillo e é literalmente uma combinação de partes serradas de vários corpos, o que faz dele uma boa pedida para futuros games. Enquanto isso, Altman já tem planejada uma trilogia com o próximo filme utilizando elementos do terceiro game. Mas não vamos colocar a charrete na frente dos bois – filmes baseados em games sempre nos deixam com um pé atrás, e ainda é muito cedo para dizer se este será outro sucesso no estilo *Tomb Raider* ou apenas um fracasso como *Final Fantasy*.

–John Gaudiosi e Chris Johnston

Executivos de morte

Os produtores do filme de doze milhões de dólares convidaram Peter Moore, presidente da Sega of America, e Rikiya Nakagawa, criador de *House of the Dead*, para serem zumbis no filme. Além de estrearem em Hollywood, Moore e Nagakawa foram digitalizados e farão aparições em *House of the Dead III* para Xbox, cujo lançamento será em outubro.



Tá procurando casa para alugar? Eis uma baratinha, em uma vizinhança calma como um cemitério...

DETONADO
Crazy Taxi
Roller
TAXI
High Roller

XBOX

Se dar bem nas cidades de *Crazy Taxi* nunca foi tarefa das mais simples. Agora no Xbox, um dos games mais divertidos da Sega está repleto de desafios, muitos bem complicados. Mas como somos bacanas e não queremos ver ninguém preso no trânsito, eis um roteiro completo do modo *Crazy X Challenge*, seu passaporte para liberar todos os pilotos do jogo. Aperte o cinto e pise fundo!

Por Fabio Michelin

1-A Crazy Jump

Pule a rampa e alcance a distância mínima de 400 metros.

Sem muito mistério, logo no começo dê uma arrancada (aperte B + R), continue acelerando pelo meio do percurso para ganhar velocidade e, ao chegar ao final da rampa, aperte o botão Y para saltar.

1-B Crazy Home-Run

Acerte a bola com força e mande-a pra fora do campo.

Assim que o canhão disparar a bola, dê uma arrancada. Aperte Y logo em seguida para acertar a bola em cheio e correr para o abraço.

1-C Crazy Ball

Acerte dez vezes a bola brilhante no centro da tela.

Neste estágio, tudo o que você tem a fazer é acertar a bola brilhante que está bem no centro da tela. Arranque e salte para acertá-la. Ao cair, vire o carro 180° e salte para acertá-la novamente. Repita o procedimento dez vezes e pronto.

1-D Crazy Tornado

Desvie dos carros que caem e chegue ao lugar indicado.

Dirija o mais rápido que puder, mas com cuidado. Aqui, há um furacão jogando carros pra todos os lados. Basta você ir desviando dos carros, procure usar as laterais da tela, que são lugares um pouco mais seguros. Se a batida for inevitável, dê uma arrancada para não perder muita velocidade.

1-E Crazy Balloons

Estoure quinze balões no máximo em 1 minuto e 20 segundos.

Apenas corra pelo cenário e vá estourando os balões que estão espalhados. Seja rápido e não perca tempo. Como alguns balões estão no alto, salte com o botão Y para acertá-los.

1-F Crazy Football

Marque um Touchdown.

Hora de jogar um pouco de futebol americano. Corra pelo campo e chegue até o outro lado para marcar um Touchdown, evitando os carros do "time adversário". A melhor maneira de passar por eles é manter uma direção e, quando o carro estiver praticamente em cima de você, vire para qualquer lado. Assim poderá desviar deles facilmente. Só tome cuidado para não sair do campo.

2-A Crazy Hopper

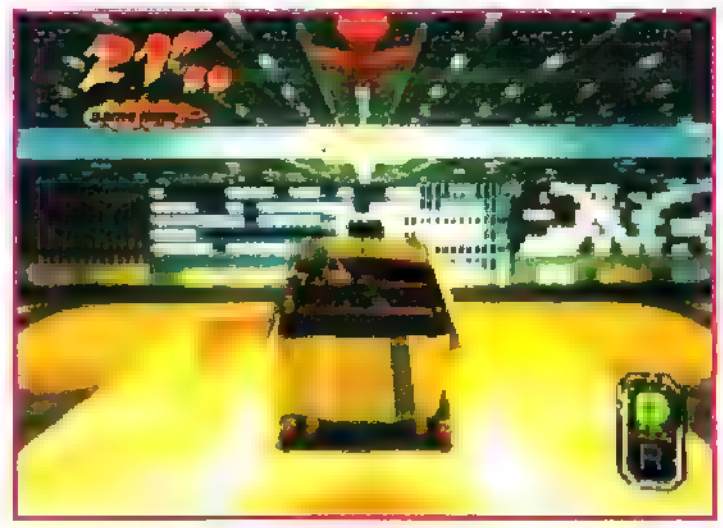
Pule as plataformas e entregue o passageiro no lugar marcado.

Aqui o negócio é ser rápido e calcular bem o salto. As plataformas se movem para os lados, por isso, fique esperto para pular, tente sempre seguir o movimento da plataforma.

2-B Crazy Rise

Suba pelas plataformas e entregue o passageiro.

Logo no começo, dê uma arrancada e, quando estiver chegando perto da plataforma, arranque novamente e pule. Ao cair, freie e vire o carro 180°. Engate outra arrancada e salte para a próxima plataforma. Faça isso até chegar à área marcada.



2-C Crazy Floor

Atravesse a pista e entregue o passageiro.

Agora a coisa é meio complicada. Você deve

atravessar um percurso, mas em alguns lugares a pista se mexe para os lados, jogando você para fora. Acelere com tudo nas partes onde não há movimento e, quando chegar a um pedaço móvel, diminua a velocidade e tome cuidado. Veja bem pra que lado a pista está se movendo e vire na direção oposta.

2-D Crazy Canyon

Leve o passageiro pelo Canyon até seu destino.
Nesta fase, o principal é ser rápido. Tente pular as curvas para não perder tempo, dê arrancadas sempre que possível, mas não as faça próximo às curvas. No final do caminho, é preciso fazer um salto pra chegar ao local marcado. Ao cair, freie imediatamente e pare o carro.

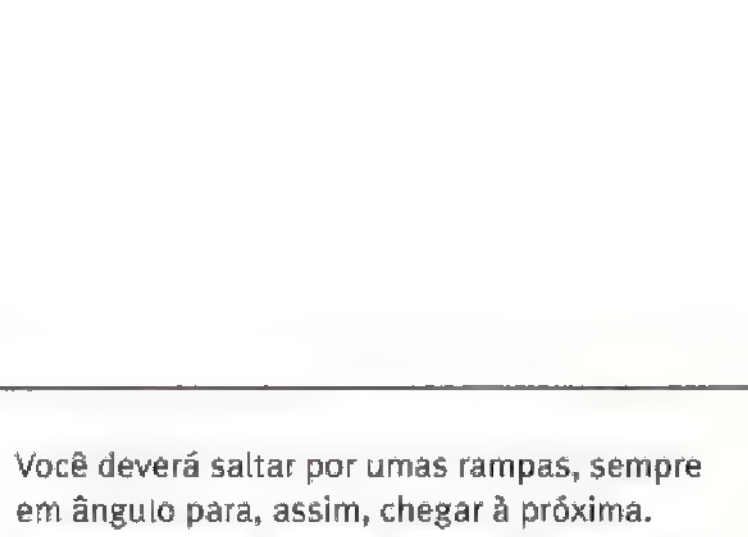
2-E Crazy Air

Pule de rampa em rampa até chegar ao local marcado.
O primordial nesta fase é sempre prestar muita atenção à flecha que lhe indica o caminho.

Você deverá saltar por umas rampas, sempre em ângulo para, assim, chegar à próxima. Preste atenção à flecha em cima da tela, ela sempre mostra o ângulo do pulo.

1-G Crazy Ufos

Acerte nove discos voadores.
Aqui é fácil, basta acertar os OVNIs que ficam se movendo de um lado para o outro. São nove no total. Sempre que possível, dê umas arrancadas para economizar tempo.



1-H Crazy Ring

Pule oito vezes através do anel em chamas.
Acelere e salte pelo anel em chamas à sua frente. Quando cair, vire o carro 180° e suba a rampa com uma arrancada. Vire e salte novamente pelo anel. Repita a operação, no mínimo, mais sete vezes e pronto.

1-I Crazy Poles

Leve nove passageiros aos locais indicados.
Pegue o primeiro passageiro e siga a estrada de pedras até o local marcado. Pegue o próximo passageiro e continue seguindo a estrada. Basta repetir isso até o fim. Apenas evite parar o táxi em frente aos postes dos pontos marcados, pois isso vai retardá-lo.

1-J Crazy Ramps

Pule as rampas para chegar ao local marcado.
Aqui você precisa ajustar muito bem os saltos e as curvas. Pra começar, dê uma arrancada, e assim que passar o efeito, engate imediatamente mais outra. Quando estiver quase subindo a rampa, mande ver em mais uma. Salte quando o carro estiver na ponta da rampa. Se você fez certinho, já vai cair na próxima plataforma, engate mais uma arrancada assim que o pneu encostar no chão. Engate uma segunda arrancada, e mais outra ao subir a próxima rampa. Tome cuidado, pois as rampas ficam menores a cada pulo, e o tempo é muito curto. Vá o mais rápido que puder.

1-K Crazy Logs

Pule as toras e chegue a tempo ao local marcado.
Esta fase é bem simples, você deve apenas pular as toras que vêm rolando em sua direção. Vá subindo usando arrancadas e pule-as. Fique atento, pois muitas vezes é necessário pular duas seguidas. Quando notar que estão vindo duas toras quase juntas, pule a primeira com uma certa distância, assim você cai com um tempo para saltar a próxima com tranqüilidade.

1-L Crazy Plates

Pule as plataformas e chegue ao local marcado.
Aqui também não tem segredo. Para economizar tempo, use e abuse das arrancadas durante as retas, salte de uma plataforma para outra. Tente sempre ajustar seu salto virando o táxi em direção à próxima plataforma. Aqui muitas delas estão praticamente paralelas.

2-F Crazy Bowling

Derrube setenta pinos em um jogo de boliche.
Saia como um louco dando arrancadas pelas retas, pule o degrau e, quando estiver perto dos pinos, use o freio de mão, virando o carro para acertar os pinos com a lateral do táxi. Assim você consegue derrubá-los mais facilmente e já sai pronto para o próximo grupo de pinos. Vá em frente abusando das arrancadas e tome cuidado com o tempo.

2-G Crazy Turn

Pule as rampas e cuidado para não cair.
Aqui você deve saltar por umas rampas para chegar a outras plataformas. Logo depois da primeira curva, dê uma derrapada e já emende uma arrancada. Salte na direção para a qual a flecha está apontando. Faça isso em todas as rampas e você conseguirá terminar o desafio sem muito esforço.

2-H Crazy Infinit

Arrancadas entre as curvas.
Aqui é tudo bem simples, dê arrancadas entre as curvas, mas muito cuidado para não acelerar demais na hora errada e cair. Em algumas curvas você pode até passar reto, para economizar tempo.

2-I Crazy Rush

Leve os passageiros ao local marcado.
Aqui você deverá levar os passageiros aos lugares marcados. Seja rápido e abuse das arrancadas. É moleza.

2-J Crazy Zigzag

Pule as plataformas fazendo ziguezague.
Logo de cara, saia com uma arrancada. Prossiga dando arrancadas até chegar perto do final da ponte. Aponte para a próxima pista e salte. Acionar o pulo durante uma arrancada lançará você mais longe e mais alto.

3-A Crazy Attack

Faço o percurso antes do tempo esgotar.
Aqui é fácil, não perca tempo. Saia dando uma arrancada e siga seu caminho. Tome muito cuidado, pois qualquer erro pode lhe tomar segundos preciosos. Abuse das arrancadas nas retas e faça as curvas sempre derrapando em alta velocidade.

3-B Crazy Tour

Leve os passageiros aos locais marcados.
Este é um desafio que exige mais habilidade do que qualquer outra coisa. Você deve levar os passageiros até os pontos indicados, e terá que usar tudo o que aprendeu nas fases anteriores. Só pra variar, use uma arrancada atrás da outra (seu tempo é curto). Sempre pare o carro usando um Crazy Reverse (aperte A + R), vá virando seu táxi para a nova direção a seguir, assim você ganha tempo.

SS Crazy Especial

Entregue um passageiro em cada ponto da cidade.
Este sim é um verdadeiro desafio. Você precisará jogar muito até se acostumar com os melhores atalhos da cidade. No mapa ao lado, indicamos um dos possíveis (e mais rápidos) caminhos, mas você pode tentar suas próprias alternativas.

AÇÃO AO CUBO.

GUIA OFICIAL DO GAMECUBE

LANÇAMENTO REGIONAL SP / RJ. EM BREVE NOS DEMAIS ESTADOS.

EDIÇÃO DE LUXO

COM CAPA ESPECIAL PRATEADA

E LOMBADA QUADRADA.

UM ESPECIAL PARA QUEM JÁ TEM GAMECUBE E PARA QUEM ESTÁ DECIDINDO SE VAI COMPRAR.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS, PRÓS E CONTRAS, ACESSÓRIOS, CONEXÃO ONLINE E ESTRATÉGIAS DETALHADAS DOS GAMES MAIS IMPORTANTES DO CONSOLE.

CONRAD EDITORA

Mais informações: visite também o site www.heroi.com.br

REVISTA Nintendo WORLD

Reviews

Este mês

Com uma capa destas, não poderia ser diferente: nossa edição está abarrotada de games de terror, inclusive aqui nos reviews. Um novo *Silent Hill*, o game da caça-vampiros mais bacana da TV e até as aventuras de um prisioneiro de guerra em um campo de concentração nazista. E como estamos no Brasil, games de esporte também estão presentes este mês: tem basquete, tênis, Fórmula-1, motocross, Stock Car, luta de robôs (ei, isso será um esporte no futuro), golfe, futebol (aliás, desde nossa primeira edição, sempre tivemos um jogo de futebol analisado em nossas páginas), bicicleta e até regatas à vela. Entre em forma jogando.

Jogo do mês

Silent Hill 2: Restless Dreams
pág. 67

Lançado há um bom tempo, a continuação de Silent Hill assustou muita gente. Veio então, uma versão para o Xbox, com alguns extras e o subtítulo Restless Dreams. Agora a Konami leva este "upgrade" ao Playstation 2, com novos bônus, novos desafios e uma pequena aventura inédita. Prepare-se para novos sustos no game mais apavorante do momento.

Nossa filosofia de avaliação

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e em como eles se comparam a outros títulos da mesma plataforma. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de estar diante de um dos melhores jogos da história, um verdadeiro revolucionário, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, algo que você deve evitar a todo custo. No meio do caminho está o 5, para os games medianos. Simples, não?

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Nossos selos

O selo de **Platina** é reservado para os games que recebem nota 10 de todos os avaliadores. É a maior e mais rara classificação que um jogo pode receber.

O selo de **Ouro** vai para os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 9.

Os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 8 (mas menores que 9) recebem o selo de **Prata**.

Prisoner of War

Produtora: PS2 **CodeMasters**
Desenvolvido por: **Wide Games**
Jogadores: **1**
Web Site: **www.widegames.com**

O melhor: É divertido escapar dos nazistas
O pior: As cenas em tempo real são lastimáveis

Apesar de não dar essa primeira impressão, Prisoner of War é um game interessante. Nada de muito especial, é verdade, mas garante algumas horinhas de diversão. O cenário é a 2ª Guerra Mundial: você é um soldado americano que foi preso pelos alemães, e agora deve escapar da prisão usando alguns itens que achará pelo caminho, inclusive, sua inteligência. **Os gráficos são o ponto fraco do game,** os personagens precisavam de um capricho maior, não possuem expressão e são totalmente sem vida. Os cenários até que enganam um pouquinho, mas não salvam o jogo. Certamente o pior são as animações em tempo real espalhadas pelas fases: é simplesmente ridículo ver os personagens interagindo. São absolutamente horríveis e sem qualquer sentido. Pelo menos, com a ação rolando, a movimentação melhora, com os personagens correndo e andando de uma forma menos patética. Deixando de lado tais falhas gráficas, o game é bem divertido e exercita a imaginação, necessária para poder escapar da prisão nazista.

Fabio Michelin

Comecei a jogar POW com grandes expectativas: seria mesmo um Metal Gear Solid realista, um jogo inteligente, com clima de filme de espionagem? A propaganda da Codemasters não mente, a premissa é essa mesma. Mas a execução... há acertos e erros aqui e, **na média, o jogo todo sai prejudicado pelos seus pontos fracos.** O engine gráfico sofre visivelmente em qualquer cenário mais aberto e movimentado, os modelos dos personagens e objetos são bastante primitivos e a estrutura dos diálogos é exatamente a mesma dos Adventures da LucasArts de anos atrás. Nada de revolucionário, e os personagens se movem pelos campos de concentração como se fossem monstros de Quake: ou seguindo padrões pré-determinados ou aleatoriamente. Enfim, poucas promessas foram cumpridas. O que resta é um jogo interessante pelo desenvolvimento de sua história e pelas circunstâncias dramáticas da 2ª Guerra. As vozes (em vários idiomas, mas não em português, infelizmente) são bem-feitas, com um hilário sotaque dos alemães. Vale jogar se você estiver com saudades dos Adventures de PC do começo dos anos 90, como Day of the Tentacle, Amazon e Dark Seed.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	7	6

Street Hoops

Produtora: PS2 **Activision**
Desenvolvido por: **Black Ops**
Jogadores: **1-2 (1-8 com Multitap)**
Web Site: **www.activision.com**

O melhor: Enterradas bem legais
O pior: Jogabilidade sem novidades

Devo admitir, o pouco que sabia sobre basquete de rua aprendi no filme "Homens Brancos Não Sabem Enterrar". Street Hoops, no entanto, me conquistou em pouco tempo. Ele reproduz fielmente jogadores dos becos (e esses caras existem de verdade) com nomes como "The Future" e "1/2 Man 1/2 Amazing", das roupas bizarras que usam ao dialeto que só eles entendem. Mas enquanto os programadores fizeram um belo trabalho nos quesitos autenticidade e realismo, a jogabilidade é mais manjada que piada de papagaio. Pense em NBA Live ou March Madness com uma certa atitude de rua. Os jogadores têm diversos movimentos especiais (na maioria dribles de efeito) e há várias opções de jogadas, todas fáceis de executar. Mas no geral, **não é o tipo de game acima da média que eu esperava que fosse.** Esperava um controle maior sobre meus jogadores, do tipo que deixa você bloquear arremessos e roubar bolas como em NBA Street e NBA Showtime. Só vale mesmo se você for um grande fã de game de basquete neste estilo.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	6	6

EGM PRATA — Sega Sports Tennis

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Hitmaker
Jogadores: 1-4
Conhecido como: Sega Sports Tennis 2K2 (DC)
Tente também: Smash Court Tennis Pro Tournament
O melhor: O fantástico modo World Tour
O pior: Poucos jogadores para escolher
Web Site: www.sega.com/segasports

Depois de uma rápida passagem pelo Dreamcast, o grande hit de tênis da Sega desembarca no PS2 com o nome abreviado de Sega Sports Tennis. **Apesar de não ser o primeiro game de tênis para o PS2, é facilmente o melhor.** Embora o Smash Court, da Namco, seja bem parecido e traga medalhões como Agassi, Sampras e (ê lelêê...) Ana Kournikova, a jogabilidade precisa e o excelente modo World Tour do jogo da Sega acaba com a briga rapidinho. Com um visual que agrada facilmente aos olhos e uma mentalidade de jogo (e comandos) bem simples, SST é um jogo que, virtualmente qualquer um pode gostar. Tudo é muito intuitivo, e colocar os golpes como lobs, slices e topspins é fácil e divertido, mesmo para os iniciantes. Dá pra pegar o jeito rapidinho. Junte alguns amigos para umas partidas Multiplayer e adicione boas vibrações com o belo som ambiente que consegue simular muito bem o clima da partida, com o som das raquetadas, da bolinha tocando o chão e dos juízes cantando bolas fora. Completando tudo, o modo World Tour à la RPG, o verdadeiro coração do jogo. Nele, você cria um jogador e vai melhorando suas estatísticas através de engenhosos minigames para poder competir nos campeonatos. Divertido demais. Pena que os gráficos não sejam tão bons como no Dreamcast.

Milkman

Mesmo antes da era Gustavo Kuerten, os gamemaníacos já consideravam os jogos de tênis grandes oportunidades para diversão. Para quem começou como pegador de bolinhas em algum jogo do antigo Atari ou ainda no arcaico Pong, **Sega Sports Tennis é o que se imaginava para o futuro deste esporte nos videogames.** Atletas bem caracterizados, jogabilidade sensível, realismo para os variados tipos de piso e réplicas das principais quadras ao redor do mundo. O ambiente está pronto, agora é só treinar muito, antes de se arriscar no campeonato para não ser desclassificado de cara como aconteceu comigo. O jogador pode escolher entre disputas masculinas e femininas, contando com atletas como Yevgeny Kafelnikov – 25º no ranking da ATP – e as fenomenais irmãs Serena e Venus Williams. Jogando no modo Tournament, o objetivo é seguir vencendo os adversários até o final do evento, jogando sozinho ou em dupla e é aqui que você encontra o melhor desafio do jogo, pois é possível regular o nível de dificuldade do atleta controlado pelo computador. Um lance bem sacado é o modo World Tour, no qual o jogador cria um atleta e participa de várias provas de treinamento, uma mais divertida que a outra.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	8,5	9

EGM OURO — Silent Hill 2: Restless Dreams

O melhor: Voltar a Silent Hill nunca é demais
O pior: A nova fase é muito curtinha

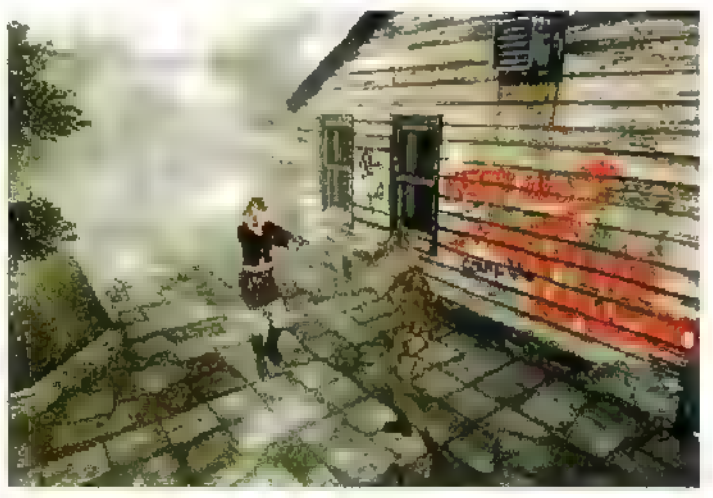
Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami
Jogadores: 1
Tente para: Xbox
Web Site: www.konami.co.jp

Resident Evil pode ter seus zumbis, House of the Dead também. Doom ataca com seus demônios feiosos, e Dino Crisis com lagartões pré-históricos. Ora, o jurássico Splatterhouse já trazia vermes que rastejam pelas paredes de uma casa aterrorizante. Mas nada disso se compara ao estilo de terror de Silent Hill. **O jogo dá medo. Literalmente.** Não é coisa de um sustinho aqui e ali, ou um clima tenso de suspense. Falo de medo mesmo. Conheço gente que não quis nem saber de jogar SH para não perder o sono. Quando essa seqüência foi lançada para o Xbox (já trazendo melhorias e novidades em relação à seqüência original de SH), mostrou ser digna do nome que carrega, conseguindo criar um clima ainda mais assustador. Agora no Playstation 2, o jogo traz um bônus interessante e bem-vindo: uma nova fase estrelada por Maria, revelando alguns detalhes da personagem. Com um enredo cativante e assustador, gráficos muito bons (embora abaixo do que vimos no Xbox), seis finais diferentes (um exclusivo desta versão de PS2) e um desafio alto, SH2 é muito recompensador. Mais do que recomendado para quem não dispensa um bom jogo de suspense.

Renato

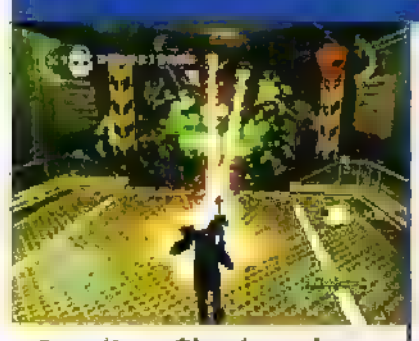
Se você achava Resident Evil um game assustador e apavorante, prepare-se, pois Silent Hill deixa RE com cara de passeio no parque de diversões. Lançado para o Xbox no começo do ano, essa nova versão de SH tem algumas melhorias. O principal é a inclusão de mais uma aventura, que mostra como Maria (uma das personagens principais do game, e que você controlará aqui) se envolveu em toda a lambança em Silent Hill. Mas não é só isso que o game tem de novidade, os gráficos estão muito refinados e há mais um final, somando agora seis desfechos possíveis. Fora isso, **é o mesmo jogo do Xbox:** você estará no papel de James, um homem atormentado pela morte de sua esposa. O cara recebe uma carta assinada por ela, o que seria bacana se a coitada não tivesse morrido há três anos devido a uma doença. Na carta, Mary (a "falecida") o convida para ir até Silent Hill, onde ela o estaria esperando. Daí pra frente é só sustos, visões e coisas assim. No mínimo apavorante.

Fabio Michelin



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	9	9	9

Men in Black II: Alien Escape



O melhor: Simples e boa jogabilidade estilo Arcade
O pior: A câmera horrível

Produtora: Infogames
Desenvolvido por: Melbourne House
Jogadores: 1
Tente para: Xbox
Web Site: www.mib2game.com

Nosso querido Milkman obviamente se aprofundou mais em MIB2 do que eu. Não acho que o game mereça um selo, mas tem seu charme. É um game de tiro em 3D que os fãs de Contra e Gunstar Heroes podem até curtir. **As fases são muito repetitivas**, e sinceramente não tenho muita atração pelo tema. Mas bem lá no fundo, temos um jogo legal, com jogabilidade clássica. Adorei ver uma arma laser cheia de power-ups lotar a tela de gosma verde ao explodir um alien. Os gráficos simples, mas cheios de estilo funcionam muito bem, e sem comprometer a animação dos personagens. MIB não é um jogo que agrade qualquer um, mas vale a pena dar uma olhada.

Jonathan

Foi mesmo um choque. **Embora sempre tivesse rezado por um bom jogo em 3D no estilo Contra, nunca imaginei que meu pedido seria atendido por Men in Black.** É isso mesmo. Troque os fuzileiros de bandana de Contra pelos homens de preto, troque para uma visão em terceira pessoa e você verá que o resultado da equação é MIB2. Tudo bem que as versões de game dos agente Jay e Kay não são clones muito bons de Will Smith e Tommy Lee Jones, mas é algo que você nem vai notar depois que a tela estiver cheia de plasma quente por todos os lados. Como em Contra, você tem acesso a uma enorme variedade de armas, cada uma com propriedades exclusivas (mira automática, tiros mais amplos, granadas mais fortes, etc.), e todas ainda podem ser extremamente melhoradas com upgrades. Não está feliz com o laserzinho fracote que lhe deram no início do game? Apanhe algumas moedas de upgrade e logo você estará disparando feixes bem mais fortes, largos e poderosos. Aumentando muito mais a diversão, está o mais sensível sistema de comandos que já experimentei em um game de tiro em terceira pessoa. Algumas vezes a necessidade de desviar rápido dos tiros inimigos se torna mais complicada em cantos apertados, devido a um péssimo problema na câmera, mas ainda assim, a ação constante e a insana troca de tiros laser com os mais diversos tipos de alien compensa tudo. A orgia visual de partículas de luz e efeitos é algo sensacional, e os aliens têm aquela mania interessante de se transformar em uma poça de meleca verde azulada quando são atingidos. Apesar de repetitivo e um pouco curto, MIB2 é pura diversão no estilo Arcade.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	7,5	5

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Produtora: PS2
Activision O2
Desenvolvido por:
Rainbow Studios
Jogadores:
1-2
Também para:
GameCube, Xbox
Web Site:
www.activisiono2.com

O melhor: Jogabilidade rápida e fácil
O pior: Objetivos repetitivos

Você pode achar que um game com a cara de Tony Hawk's 3 lançado depois dele deveria ser melhor, mas Mat Hoffman 2 não traz muitas novidades ao gênero. Você é forçado a fazer muitas coisas parecidas – os mesmos truques de sempre como apanhar coisas, fazer certas manobras, quebrar obstáculos – infinitamente pelas oito fases. E alguns objetivos nem são muito claros (divirta-se tentando descobrir o que fazer com os parquímetros de Chicago). Para piorar as coisas, as estatísticas de seu piloto não mudam, então, você não tem nenhum tipo de recompensa além das novas fases. O design das fases, por outro lado, é excelente, cheio de áreas a serem exploradas. Mas **o melhor mesmo é a jogabilidade, rápida e simples.** Mat Hoffman 2 é bem mais fácil que Tony Hawk's 3, você não precisa de milhares de truques para fazer os combos, e algumas manobras são extremamente simples. Completando, bons modos Multiplayer, e um montão de minigames bem interessantes. É muita coisa reciclada.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	9	6

Ninja Assault

Produtora: PS2
Namco
Desenvolvido por:
Namco
Jogadores:
1-2
Aceita:
GunCon2
Web Site:
www.namco.com

O melhor: Ninjas com armas de fogo! Sim!
O pior: Os inimigos pequenos são um saco

Droga, a Namco precisa colocar um subtítulo neste treco... algo como "Ninja Assault: Coleção Tiroteio" ou algo assim. Ele empresta (tá certo, rouba) elementos e inimigos de House of the Dead, o sistema de combos de Elemental Gearbolt, chefes de Vampire Night, minigames de Point Blank... até a música eu sei que já ouvi antes. Por isso me sinto tão mal ao dizer que **é um game legal pacas.** Não tem nada de original, e tantos elementos copiados dos outros acabam se misturando em uma coisa bem legal. E acabar com atiradores de shuriken escondidos em florestas fica ainda mais legal se você se acostumar com a idéia de que é um ninja com uma pistola. Apesar de ser meio difícil (os inimigos pequenos são quase impossíveis de se acertar), a arma ajuda um pouco. Usando o joystick a coisa é igualmente complicada, embora a mira automática ajude muito. Terminar todas alternativas de jogo abre novos minigames que realmente valem o esforço. Não é uma maravilha, mas diverte.

Jonathan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	6	7

Aero Dancing 4

Produtora: PS2
Sega
Desenvolvido por:
Sega
Jogadores:
1
Web Site:
www.sega.com

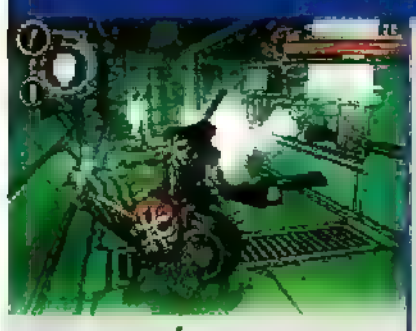
O melhor: A sensação de simulação é muito boa
O pior: Os gráficos são um fiasco

Aero Dancing é considerado por muitos um dos melhores simuladores de vôo dos videogames, devido a seus controles elaborados e à ótima sensação de simulação que o game passa ao jogador. É assim desde suas primeiras versões para o Dreamcast, e continua no PS2. Os controles estão um pouco mais simples, e apesar de ter ficado mais fácil de comandar seu avião, o espírito de simulação foi mantido: pilotar não é tão simples como os Ace Combat da vida. Os gráficos mereciam um trabalho melhor, já que estamos falando de um Playstation 2. **Os aviões poderiam ser melhor construídos e os cenários poderiam ser mais que apenas um tapete com desenho de ruas e casas com alguns prédios em 3D.** No som, até que o game se dá bem, com algumas trilhas legais ao fundo das batalhas. No geral Aero Dancing tem seus prós e contras, mas apesar de ser um game sem concorrência (é difícil vermos simuladores de vôo em consoles), merecia mais capricho.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	6	7	6

Gungrave



Produtora: PS2
Sega
Desenvolvido por:
Red Company
Jogadores:
1
Lembra vagamente:
Devil May Cry
Web Site:
www.red-entertainment.co.jp

O melhor: É pura diversão sem compromisso
O pior: É repetitivo demais, enjoa rápido

Grave foi morto e quer vingança. Ora, nada melhor do que voltar ao mundo dos vivos (carregando seu caixão nas costas) e sair à caça do safado que o assassinou, distribuindo no processo balas e mais balas para todos os lados. Esse é o enredo bobinho de Gungrave, mas não se importe com ele: o que vale é enfiar o dedo no botão de tiro e detonar o que estiver se mexendo. Com uma cara de anime e lembrando um pouco o clássico Devil May Cry, Gungrave prima pelo belo uso do Cel Shading e pela ação alucinante, mas precisava de mais profundidade. Fácil de jogar, e de enjoar.

Um shooter eletrizante em terceira pessoa. Este é um resumo simples de Gungrave, um jogo no qual não faltam inimigos e alvos para detonar. São tantos elementos na mesma cena que você até fica meio perdido, e acaba levando tiros que nem sabe de onde partiram. Mas também acerta muita coisa sem perceber. Seus objetivos são simples: ande pelas fases e atire em tudo o que aparecer pela frente. Só. Em determinados momentos, as portas de saída só se abrem depois que você termina a matança. Claro, há chefes de fase aqui e ali, mas, no geral, o game é fácil. Seu personagem sempre está equipado com duas pistolas de disparos rápidos e uma big arma especial, um trambolho enorme que causa bons estragos. O segredo para se dar bem sem maiores problemas é avançar com cautela, utilizar o botão de pontaria corretamente e nunca cessar fogo. **Grude seu dedo no botão de tiro e vá em frente.** Enfim, ação é o que não falta aqui, mas a coisa é tão repetitiva que dificilmente você voltará a jogar depois de terminar o game uma vez.

Ronny

Este é um dos games mais dementes que joguei em muito tempo – no bom sentido. Fazendo uma analogia horrível, Gungrave é como jogar squash. No squash, você não precisa ser nenhum atleta habilidoso pra conseguir jogar: é só acertar a bolinha com a raquete e mandá-la pra qualquer lugar a parede. É mais força bruta do que jeito. Gungrave é isso: não é preciso habilidade, nem perspicácia ou um mínimo de lampejo intelectual. É só atirar, atirar e atirar em qualquer coisa que ousar chegar perto, até enjoar. Seu personagem é um morto-vivo que anda com um caixão pendurado nas costas e até o usa como arma de vez em quando. A produção é da Sega, e acho que é por isso que todo mundo simpatizou um pouco com o game – mesmo sendo tosco e rústico como um tijolo. Gungrave é só um bom passatempo, que diverte por meia horinha ou um pouco mais.

Pablo

Max Payne estilo anime. Extravagante, cheio de estilo... mas repetitivo demais. Só se preocuparam com o design do personagem principal, com as animações e cenas de tiroteio desenfreado, que se repete ad infinitum. Grave é um dos personagens mais cool de todos os tempos, mas a maldita "dancinha" que ele executa, num êxtase de destrutividade, cansa rapidamente e acaba atrapalhando o jogo, já que impede o jogador de se mover. Não há mais o que julgar: a dificuldade é nula, e o jogo dura menos de uma hora. A câmera precisa de ajustes, e o único motivo para continuar jogando é aperfeiçoar seus combos, destruindo todo o cenário. Talvez Gungrave se saia melhor como anime. Pelo menos, rende um ótimo cosplay...

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	5,5	6

J-League Perfect Striker 5

Produtora: Konami
Desenvolvido por: KCEO
Jogadores: 1-4
Prefira: Winning Eleven 6 (sempre)
Web Site: www.konami.co.jp

O melhor: As animações são interessantes
O pior: O sistema de falta e escanteio é terrível

A Konami deve ter algum departamento do tipo "aprenda a fazer Winning Eleven". Os caras ficam lá, brincando com a série e testando novas possibilidades que talvez possam ser aplicadas em um novo Winning Eleven. Sei lá se essa teoria maluca é verdadeira, mas é a única razão que vejo para uma empresa que carrega o nome do maior simulador de futebol dos games lançar jogos medíocres como este. Tá certo, **Perfect Striker 5 é bem honesto, e muito superior a outras porcarias futebolísticas que temos que engolir.** Contando só com os times da J-League, este título desenvolvido pela KCEO (o estúdio de Osaka da Konami – WE vem da KCET, o estúdio de Tóquio) tem uma boa jogabilidade, e não faz feio no visual. Mas é lento demais, o sistema de passes e chutes é muito impreciso e faltam opções. A coisa fica pior ainda nos lances de bola parada: nem David Beckham seria capaz de acertar um chute decente com aquelas horríveis barras de altura e força. Vale como opção, mas nem de longe chega perto da excelência de WE.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	4,5	6	6

Antz Extreme Racing

Produtora: Empire Interactive
Desenvolvido por: Supersonic Software
Jogadores: 1-4
Web Site: www.empireinteractive.com

O melhor: O modo Multiplayer é divertido
O pior: Os gráficos pra lá de desprezíveis

Bem que os caras da Supersonic Software poderiam ter gasto seu tempo desenvolvendo um jogo melhor. AER não acrescenta nada ao mundo dos jogos, o conceito é pra lá de ruim, e a franquia – a animação "Formiguinhaz", da Dream Works – está mais passada que fruta podre. Aqui temos basicamente um game de corrida do tipo Mario Kart, com as formiguinhas competindo pelo pódio. Você inicia o game podendo escolher entre dois, dos cinco personagens, e se vencer o circuito completo com um deles, habilitará um novo piloto. Cada piloto possui um circuito e "veículos" exclusivos. As provas são sempre realizadas em cenário na floresta, com os competidores se pegando montados em algum tipo de inseto – abelhas, joaninhas, besouros – ou mesmo correndo. Na pista, algumas plantas oferecem ataques especiais ao personagem, um prato cheio para sacanear seus rivais. Pois é, já conhecemos essa fórmula. Os gráficos são horríveis, a movimentação idem e o desafio é baixo demais. Faltou capricho na produção.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
2	4	4	3

EGM PRATA

Smuggler's Run: Warzones

Produtora: Rockstar
Desenvolvido por: Angel Studios
Jogadores: 1-4
Web Site: www.rockstargames.com

O melhor: o modo Bomb Tag para quatro jogadores
O pior: As missões são muito fáceis

Sou um cara simples, portanto um game que me ofereça mais do que uma versão bombada de algum modo "capture the flag" já me atrai. Tá certo, é bem superficial, mas **qualquer um que aprecie uma boa perseguição irá se esbaldar com Warzones.** Missão após missão, você estará na cola de oponentes ou andando com seu carrão por vastos e aparentemente infinitos cenários, que variam entre deserto, montanhas e até neve. Angel Studios fez um belo trabalho ao deixar o terreno limpo para corridas quase sem obstáculos para você ficar desviando, e consequentemente, pisar fundo e abusar da velocidade. Comparado aos títulos anteriores da série, uma nova área o coloca em um terreno gelado e traz novas missões. A Hover Bike (o único veículo novo) é bem bacana, mas o que vale mesmo no jogo é seu modo para quatro jogadores. Junte a galera para jogar Bomb Tag (meu favorito) ou qualquer outro dos excelentes jogos Multiplayer. São todos rápidos e pra lá de divertidos, bem mais do que jogar sozinho.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	8

EGM OURO

Madden NFL 2003

Produtora: EA Sports
Desenvolvido por: EA Tiburon
Jogadores: 1-2 (1-8 com Multitap, 1-2 Online)
Também para: GameCube, Xbox, PSOne
Web Site: www.easports.com

O melhor: Jogar Online
O pior: A defesa de alguns times é estranha...

Já dizia o profeta: a história sempre se repete. Pode até parecer um clichê meio bobo, mas é verdade, e se aplica aqui. A série Madden sempre buscou excelência e inovação em relação a outros games de futebol americano. E isso volta a acontecer. Levemente melhorado, se comparado ao game do ano passado, Madden traz um novo modo Online que é sensacional, colocando até as estatísticas pessoais (passes, pontos, etc.) de cada jogador na rede, servindo para balancear melhor os oponentes. Como ele também marca o número de vezes que o jogador se desconecta (ou seja, desiste no meio da partida), você pode evitar os fujões que sempre infestam a internet. Mas o jogo também é excelente Offline. A jogabilidade é fantástica, e as telas de menu são tão completas e elegantes, que é um sonho fazer transferências, editar estatísticas ou criar um novo atleta. É tudo simples de se achar. **Acredite, Madden vale mesmo a pena.** E quem sabe a gente não se encontra pela rede para uma partida?

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	9	9	9

Tetris Worlds

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Radical
Jogadores: 1-4
Não dá pra mudar: O velho Tetris
Web Site: www.tetrisworlds.com

O melhor: Alguns modos novos para quem não conhece Tetris
O pior: Todo mundo conhece Tetris

Os donos da licença de Tetris deveriam procurar mais o que fazer. Sim, Worlds, o Tetris original. Viva. Você acha isso em qualquer lugar. O que você quer mesmo são novos modos de jogo e, infelizmente, muitos deles não se encaixam nada bem com a clássica fórmula de Tetris. Peguemos Square Tetris como exemplo: você deve formar quadrados 4x4. Em Hot-Lines Tetris sua missão é limpar linhas em certos pontos. Divertido? Não. Estúpido? Pois é. Outros modos, como Fusion Tetris (em que você deve alinhar uma série de blocos para criar combos) são mais bacanas. Mas no geral, **o pacote é fraco, principalmente pelas fracas opções Multiplayer,** com jogos que chegam até a dar vantagem a quem NÃO completa linhas o mais rápido possível (hein?). Só o que se salva são as novidades para quem não domina a arte de Tetris. Usando "Hold", você interrompe a queda da peça, e com "Easy Spin" você pode ficar girando o bloco enquanto quiser, sem que ele se encaixe definitivamente. Tudo para deixar Tetris mais simples do que já é.

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	8	8	7

EGM PRATA

MX Superfly

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Pacific Coast Power & Light
Jogadores: 1-2
Web Site: www.mxsuperfly.com

O melhor: A física perfeita (apesar de um pouco flutuante)
O pior: Mais difícil que comer rapadura sem ter dentes

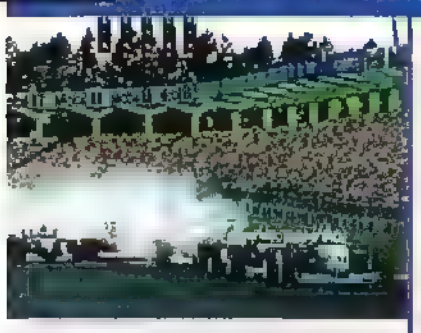
MX Superfly tem seus altos e baixos, mas no geral é um bom game que agradará aos fãs com saudades de Excitebike 64. Superfly foi criado com o engine Renderware (o mesmo de Grand Theft Auto 3) e por isso apresenta cenários imensos, bem construídos e detalhados. São mais de vinte pistas de motocross (naturais e em ambientes abertos), supercross (ambientes fechados com obstáculos montados) e Freestyle. E se você se cansar dos percursos existentes, pode montar sua própria arena e se exibir com as mais autênticas e insanas manobras voadoras. Sem falar nos modos secundários que trazem até entrega de pizzas! O grande problema do jogo é seu nível de dificuldade. Desafio é bom, mas assim é demais. **É preciso ter as mãos do Flash para fazer os comandos na hora certa e conseguir ultrapassar os obstáculos.** Além disso, os pilotos adversários são casca grossa, mesmo nas primeiras corridas. Um bom game, mas exige uns dias de dedicação. Com pouco tempo para jogar, não dá pra fazer quase nada.

Trivella

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	8,5	7	9

EGM PRATA

F-1 2002



Produtora: Electronic Arts

Desenvolvido por: Electronic Arts

Jogadores: 1-2

Também para: PS2, Xbox, PC

Web Site: www.ea.com

O melhor: **O realismo das provas**

O pior: **Poucos modos iniciais de jogo**

Como todo ano, lá vem o novo game da série F-1. Em sua estréia no Cube, o game não faz feio: **o visual chama a atenção, embora a sensação de velocidade poderia ser um pouco maior**. Contando com a licença oficial da FIA, o jogo traz todas as escuderias, pilotos e pistas da temporada atual da categoria. Há até as marcas dos patrocinadores nos carros; roupas e capacetes dos pilotos estão nos mesmos locais dos de verdade, e cada curva é reproduzida milimetricamente, como nos trajetos reais. Games assim sempre entopem o jogador de opçoes e aqui a coisa não é diferente. Praticamente tudo do carro é regulável, mas cuidado para não estragar tudo mexendo desnecessariamente no aerofólio esquerdo, por exemplo. Infelizmente, todas essas opções não estão disponíveis logo de cara. Aliás, você não pode nem disputar um campeonato sem antes passar pelos desafios do game, uma espécie de tutorial obrigatório. Mais opções e modos iniciais seriam mais interessantes para quem quer apenas ligar o Cube e correr.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7,5	8	8

Bruce Lee: Quest of the Dragon

Produtora: Universal Interactive

Desenvolvido por: Ronin Entertainment

Jogadores: 1

Bruce cacare a: Como uma galinha

Web Site: www.universalinteractive.com

O melhor: **Jogar como Bruce Lee é um sonho antigo**

O pior: **As animações são péssimas**

Na primeira vez que vi uma prévia deste game, fiquei impressionado com a qualidade da animação de Bruce, perfeito em seus movimentos e golpes característicos. O jogo chegou, fui correndo ligar o Xbox e... socorro! Roubaram aquele game legal que eu estava querendo ver e me deram uma meleca qualquer no lugar, com um japa esquisito cacarejando como uma galinha insana enquanto soca uns bobalhões que mal reagem! Decepcionante. A começar pelas animações horrorosas, **o jogo é uma repetição sem limites (e sem sentido) da mesma coisa**: Bruce Lee (que até não está tão horrível assim) distribuindo tabefes em um monte de inimigos, usando alguns de seus famosos movimentos e dando aqueles gritinhos agudos. Entre uma fase e outra você pode comprar novos golpes e ir melhorando sua faixa, até se tornar um mestre total. Mas isso pouco importa, pois quase nada muda. Fase após fase, continuam as pancadas e bordoadas nos mesmos inimigos, que vão soltando moedinhas (o que é isso? Super Mario Lee?) e outros itens. Típico jogo que é divertido no início, começa a cansar depois de dez minutos, e que você não quer mais ver depois de meia hora.

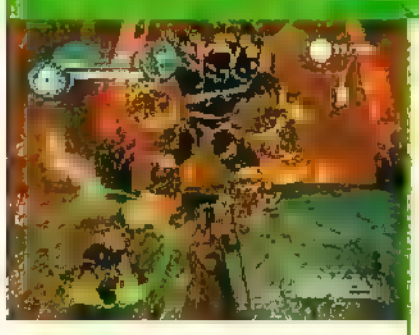
Renato

Seguindo a linha de games em que a porrada é a lei, BL:QOTD tenta se destacar entre os demais, trazendo um enredo até que bem-elaborado e, claro, Bruce Lee como personagem principal. Como atrativos extras, o game também tem gráficos bem-feitos, principalmente no cenários que simulam elementos naturais com fidelidade. Os personagens estão caprichados, com destaque para Bruce Lee, uma cópia perfeita do original. As músicas de fundo agradam, são todas orientais, bem relaxantes. Fora isso, a única coisa que você ouvirá são os gritos manjados de Lee. Mas não pense que tudo é maravilhoso. O game sofre de um problema imperdoável em jogos assim: **as animações são muito toscas, e dou ênfase quando digo MUITO TOSCAS**. Infelizmente isso tira muito da diversão que o game poderia proporcionar, afinal, de que adianta ter um mestre de artes marciais sob seu comando se seus golpes são feios e com movimentos piores que os de um faixa branca? Colocando esse grande defeito de lado, até dá para se divertir quebrando a cara de hordas e hordas de inimigos que na maioria das vezes, caem com apenas um soquinho.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	3	5	1

Enclave



Produtora: Conspiracy

Desenvolvido por: Starbreeze

Jogadores: 1

Web Site: www.conspiracygames.com

O melhor: **O visual contagiante**

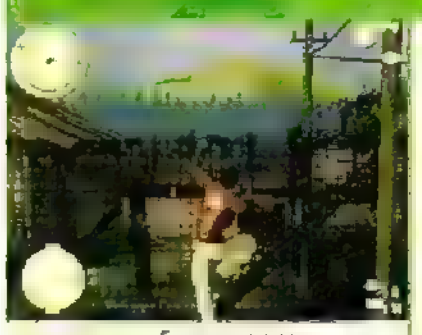
O pior: **Mortes repentinas**

A Starbreeze criou um monstro. Enclave é enorme, com 27 fases divididas entre campanhas "do bem" e "do mal", e o design dos níveis e belos gráficos trazem uma boa sensação de crueldade gótica. Sua missão é abrir caminho na base da pancada por entre castelos gigantescos, uma fortaleza aquática, prisões, minas e até um submundo demoníaco, com diversas alternativas de caminhos em cada fase. Mas **Enclave é tão cruel quando belo**. Todas as fases têm algo "injusto". Você avança todo nível e, de repente, se vê sob um bombardeio de tiros de canhão, lá no finalzinho do estágio. Ou você entra em um calabouço para resgatar um mago e descobrir algum puzzle que resolva tudo, ou é game over. Isso cria um tedioso ciclo de tentar, morrer, tentar de novo, morrer de novo, que não ajuda em nada a diversão. Você acaba desbloqueando novos personagens que podem usar armas mais poderosas, mas nem sempre eles resolvem. Parece que gastaram tempo demais criando os cenários e se esqueceram do jogo em si, muito desequilibrado.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	5	5

Prisoner of War



Produtora: CodeMasters

Desenvolvido por: Wide Games

Jogadores: 1

Web Site: www.widegames.com

O melhor: **É uma idéia com muito potencial**

O pior: **Faltou capricho, principalmente nos detalhes**

Quando fui pautado para analisar Prisoner of War, fiquei animado. Achei que iria pôr as mãos em alguma nova versão de um clássico 8-bit que tinha um nome parecido (P.O.W.). Infelizmente, um não tem nada a ver com outro. À primeira vista, o game me pareceu bem pretensioso. Mas, ainda bem, foi a primeira impressão. **O enredo é legal, apesar de meio difícil de engolir**: você está preso num campo de concentração nazista e precisa fugir – claro, senão o jogo não termina. Só que, fora a presença dos guardas, o lugar é tão arrumadinho que mais parece um albergue da juventude. Daí, rola a rotina de se apresentar diariamente ao comandante, tomar café com os prisioneiros e cumprir missões. Pode ser frustrante fazer as mesmas coisas diariamente e não chegar a lugar algum. Mas, à medida que as missões vão sendo realizadas, a coisa fica mais divertida. Se deixar de lado a seriedade do tema, o resultado é bem interessante. Saber inglês também ajuda, já que POW tem muito mais papo furado do que ação. Vale destacar o sotaque alemão dos soldados. Parece que foi feito de uma maneira forçada só pra ficar engraçado. Se a intenção era fazer rir, parabéns, conseguiram.

Pablo

A Microsoft parece mesmo ter adotado alguma política de lançar qualquer coisa que saia para o PS2 (às vezes com algumas melhorias). E lá vamos nós para mais um game com lançamento simultâneo para os dois consoles: no Xbox, Prisioner of War melhorou um pouco graficamente, mas nada que mude muito o game. Ele continua feioso e com animações beirando o ridículo. O mais engraçado sobre este jogo é o fato de você estar preso em um campo de concentração que mais parece um hotel cinco estrelas. Os nazistas são muito gentis e educados com você, que tem liberdade pra fazer o que quiser. Não era bem assim que aqueles filmes mostravam... enfim, POW pode até ser um pouco divertido mas fica claro a falta de atenção dada ao game. É visível a pobreza nos detalhes e na própria confecção do game. **Se a Wide Games tivesse caprichado um pouco mais, este seria, certamente, um grande título.**

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	7	6

Phantom Crash

Produtora: **Phantagram**

Desenvolvido por: **Genki**

Jogadores: **1**

Web Site: **www.genki.co.jp**

O melhor: **Você pode melhorar seu robô a cada vitória**

O pior: **Os robôs não são obras de arte**

No ano de 2025, em um Japão pós-apocalíptico, (só pra variar um pouco), surge um novo esporte: robôs de cinco metros de altura (que mais parecem uma nave espacial com pernas e braços), superarmados e pilotados por crianças, se arrebentando no meio da cidade. Coisa básica, um esporte dos mais saudáveis. Mas não pense que Phantom Crash é apenas um game de violência sem sentido (ou será que é? Ah, deixa pra lá...) até rola um enredo legalzinho, inspirado em animes de mechas como "Evangelion". E além da profundidade e poesia de uma luta de vale-tudo, o game tem ótimos gráficos, os robôs são muito bem construídos, os cenários são vastos e trazem efeitos bem legais como, por exemplo, a luz do sol. A jogabilidade é rápida, ao contrário da lentidão geralmente vista em games de robôs. Aqui **tudo se move rápido, com comandos simples, o que aumenta bem o fator diversão.** PC é uma boa indicação para quem curte games de ação ininterrupta ou é fanático por robôs gigantes.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	8	7

Outlaw Golf

Produtora: **Simon & Schuster**

Desenvolvido por: **Hypnotix**

Jogadores: **1-4**

Aceita: **Sutiã gigante**

Web Site: **www.simonsays.com**

O melhor: **Roupas curtas**

O pior: **Difícil demais para quem não é fã de golfe**

Bela tentativa, mas ao contrário do que alguns produtores pensam dos jogadores (você sabe, que somos todos tarados e espertinhos), **é preciso mais do que garotas com cara de vagabundas e violência para se fazer um bom jogo.** Quando perceberão que é preciso uma mansão cheia de mulheres peladas, sangue e tiros, como em um filme de John Woo, e violência a nível GTA3, para que nos interessemos? Sério agora, enquanto OG consegue satifazer quem curte ofensas gratuitas e ainda tem simulação de golfe o suficiente para os fãs do esporte, no geral é bem medíocre. Por exemplo, embora seja bem original ao exibir um medidor de "postura" (dependendo de sua tacada, isso afeta seu personagem física e emocionalmente), ele é irregular. Adicione dicas sem precisão e um sistema de tacada com o controle analógico que é difícil de dominar, e os jogadores casuais que querem se divertir um pouco irão desistir antes do terceiro buraco. Mas é possível que os fãs de golfe possam se divertir com a qualidade da simulação.

Jeanne

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	6	5	5

Dead to Rights

Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1
Também para: Playstation 2 (em breve)
O melhor: Jogabilidade frenética e divertida
O pior: Muitos minigames irritantes
Web Site: www.deadtorights.com

Enfiar duzentos tipos de jogabilidade em DTR pode ter parecido uma grande idéia, mas, na verdade, seria bem melhor se a Namco tivesse concentrado o foco em um game de ação/tiro. Você tem a oportunidade de trocar uns tiros na primeira fase, mas logo depois acaba caindo em um minigame dos mais bobos e simples. Beleza, depois dele o bicho pega, certo? Que nada. Depois você deve jogar um igualmente bobo jogo de luta, que se resume a apertar insanamente o botão de soco. Uma vez terminado, você volta a outro magnífico tiroteio – o verdadeiro elixir da vida de DTR – enquanto continua vagando pelo deserto dos minigames bestas. O game inteiro sofre dessa maldição, com cada estágio de tiro sendo interrompido por frustrantes e desnecessários minigames. Confesso que algumas dessas distrações são divertidas, mas quando juntamos tudo, apenas atrapalham a atração principal, muito mais coesa e interessante. Ficar desarmando bombas e arrombando portas o tempo todo me deu bocejos, mas de alguma forma, me sentia compelido a prosseguir jogando. **O enredo não é ruim, e o tiroteio constante nunca cansa.** Visualmente, DTR não força os limites do Xbox, mas os gráficos não chegam a desapontar. O melhor mesmo é a jogabilidade, pelo menos nas partes interessantes. Fãs de Max Payne e Syphon Filter devem, obrigatoriamente, dar uma olhada, mas estejam preparados para algumas coisas inesperadas.

Shane

DTR faz uma coisa realmente certa: coloca você no meio da ação de algum filme de Hong Kong, estrelado por Chow Yun-Fat e dirigido por John Woo, repleto de tiros, armas nas duas mãos e mergulhos em câmera lenta. Mas quando o game parece que vai engatar, a coisa fica mais feia que o diabo escovando os dentes. Deixando de lado os gráficos toscos e o péssimo enredo, **o que mais me irritou em Dead to Rights foi seu ridículo design e desafios.** Por exemplo, há algumas batalhas com chefes, com uma série de capangas que você não pode matar. Por quê? Porque os produtores não conseguiram bolar uma maneira melhor de deixar a batalha contra os chefes mais difícil, e porque você é forçado a engolir combates mano a mano sem nenhum motivo aparente, a não ser "dar uma variada" no tiroteio. Realmente decepcionante.

Che

Este game certamente reflete a ambição da Namco em criar um game de ação/tiro inteligente que pudesse enfrentar Max Payne. Mas acabou conseguindo apenas um desbalanceado amontoado de idéias bem-intencionadas. DTR realmente dá ao jogador muitas coisas a fazer: lutar, atirar, usar sua unidade K9 (o cachorrinho que o acompanha), ver um strip-tease... os ingredientes para um bom jogo estão todos lá. Mas **DTR falha feio na execução.** Por que devemos aprender as minúcias de uma dezena de golpes e combos, se o melhor ataque sempre será "soco, soco, soco"? As melhores partes do jogo são as seqüências de tiro, mas você passa a maior parte do tempo em outras coisas menores e mais chatas. O jogo tem aquela cara inconfundível de título feito às pressas.

Milkman

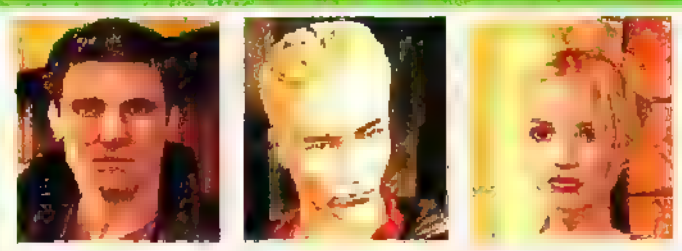
VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	7	4	2

Buffy the Vampire Slayer

Produtora:	**EA Games**
Desenvolvido por:	**The Collective**
Jogadores:	**1**
O melhor:	**Tipo assim... consegue captar todo o... ah, sabe... o espírito de Buffy**
O pior:	**Repete as mesmas falas o tempo todo**
Web Site:	**www.buffy.ea.com**

Este game quase não vê a luz do dia. Projetado inicialmente para o Dreamcast, o jogo de Buffy esteve seriamente ameaçado pelo cancelamento com o fim do console da Sega. Felizmente, a caçadora não desiste sem uma boa luta, e contra todas as previsões, achou seu caminho até o Xbox, merecendo até uma bela remodelada visual. Evidentemente baseado no seriado que já está a caminho de seu nono ano, este game de aventura coloca você no papel de Buffy Summers, a chatinha mais popular da escola, escolhida para combater as forças do mal que ameaçam a Terra.
O jogo toma apenas pequenos detalhes do enredo do seriado, principalmente dos primeiros episódios. Ou seja, você controla Buffy enquanto ela ainda aprende a dominar a arte de matar vampiros. Giles, o mentor da menina, a ensina a melhorar seus chutes, socos e golpes de estaca em corações vampirescos que atacam Sunnydale. Conforme suas habilidades vão melhorando, a garota aprende a usar armas mais poderosas e alguns itens mágicos. Você também encontrará alguns personagens do programa, como Angel, Spike, Willow e Cordelia. O senso de humor característico da série consegue sobreviver à dublagem – Buffy e seus inimigos trocam várias frases durante as lutas, e você poderá conversar com vários personagens durante as fases.

Cara de um...



Dê só uma olhada nestas versões digitais da turma acima: são como Angel, Spike e Buffy se parecem no jogo, uma semelhança realmente assustadora. Pobrezinha da Kristy Swanson, a Buffy do filme original de 1992... nunca teve uma chance dessas.

Nossa... **estou mesmo impressionado em como este jogo consegue capturar o clima e o apelo irreverente da série de TV.** Está tudo aqui – bom humor, dramas pessoais e mais do que satisfatória ação. Captar o espírito da criação de Joss Whedon exigiria muito da própria Buffy. Sarah Michelle Gellar não participa do game, mas sua dubladora/imitadora faz um belo trabalho, soltando alguns comentários bem engraçados. Também ajuda o fato de que os atores reais dublaram muitas das outras vozes. Jogar todos esses "elementos Buffy" em um jogo é admirável, e a ação resultante é um veículo compatível. Há muito combate e a qualidade das lutas realmente me surpreendeu. Você começa o game com alguns combos básicos e vai desbloqueando novos golpes conforme avança. Sério mesmo, a pancadaria generalizada é bem melhor do que jogos similares como Dead to Rights ou State of Emergency. Os gráficos também me pegaram de surpresa. Cores fortes, movimentos rápidos e uma animação facial super-realista coloca Buffy entre os melhores gráficos do Xbox. Mas infelizmente, o jogo não é sem falhas. Os combates ficam repetitivos devido ao pequeno número de oponentes em cada fase. Isso melhora mais adiante, mas no início você estará matando uma série de vampiros idênticos. Os comentários de Buffy também se repetem muito e ficam chatos depois da vigésima vez. Fãs de Buffy – game obrigatório. O resto de vocês – dêem uma chance à garota, ela merece. **Shane**

Sem saber o que esperar de um jogo baseado em um seriado com um monte de vampiros adolescentes, fiquei bem surpresa. Pronto, já disse! Agora não venham com agressividade. Não é que Buffy não tenha qualidades. Apesar das lutas sem sentido serem divertidas, sair apertando loucamente botões para chutar as bundas do além é fácil demais. Quando você consegue matar um vampiro com uma estaca no coração e outros inimigos mais poderosos de uma forma ainda mais simples, **Buffy se parece mais com algum episódio tosco do seriado do que com um game.** Certamente consegue capturar o espírito de jogo, e é diversão garantida para os fãs. Mas com suas falas repetitivas e a enorme dificuldade que você enfrenta em fases mais adiantadas, não é um jogo para qualquer um. **Jeanne**

Se há alguma coisa a ser dita de Buffy, é que visualmente é excelente. Os gráficos, músicas, falas, piadas... **os fãs do seriado irão realmente curtir cada detalhe que existe no jogo.** Mas talvez não deixem de ignorar a combinação de controles irritantes e péssima câmera, que deixam as batalhas bem mais confusas do que deveriam ser. Montes de sugadores de sangue atrás de você? Desculpe, você não pode bloquear mais de um ao mesmo tempo. Não vê o vampiro nas suas costas? Isso por que o sistema de câmera garante que os inimigos próximos estarão fora de vista na metade das vezes. Bela atmosfera, mas precisa de mais trabalho. **Chris**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	6	7

Delta Force: Urban Warfare

Produtora: Novalogic
Desenvolvido por: Rebellion
Jogadores: 1
Web Site: www.novalogic.com

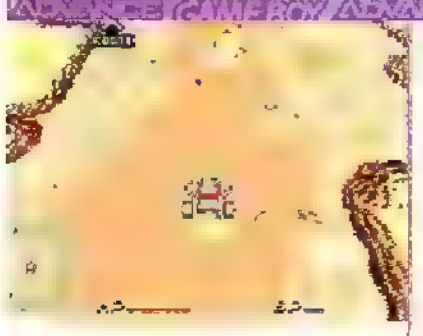
O melhor: Gráficos decentes e com certo realismo
O pior: Animações inacreditavelmente toscas

Neste ponto de sua vida, se você ainda se dá ao trabalho de comprar um game de PSOne, certamente gráficos de última geração não são tão importantes no seu conceito. Mas **experimente Delta Force, e terá uma bela surpresa**. Como um rústico game militar de tiro em primeira pessoa, DF traz ambientes bem detalhados (para os padrões do PSOne) e uma série de efeitos legais para ilustrar suas aventuras como um soldado de elite cheio de traquitanas tecnológicas. Encare ataques sorrateiros ao cair da noite usando seus óculos de visão noturna. Ricocheteie uma granade de fragmentação pelo canto da parede para aumentar suas chances, ou acerte seu oponente, roube as armas do corpo largado no chão e saia pelo mato dando uma de Rambo. Não importa a maneira como você cumpre seus objetivos, embora ocasionalmente bate o "efeito Tom Clancy" de certas fases força o uso de uma boa estratégia. Por isso você estará bufando ao repetir as mesmas fases diversas vezes, ou quando ele cisma em ficar lento na hora em que a ação pega fogo.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	6	6

Car Battler Joe



Produtora: Natsume
Desenvolvido por: Ancient
Jogadores: 1-4
Web Site: www.natsume.com

O melhor: A personalização dos carros é bem completa
O pior: Combate simples e repetitivo

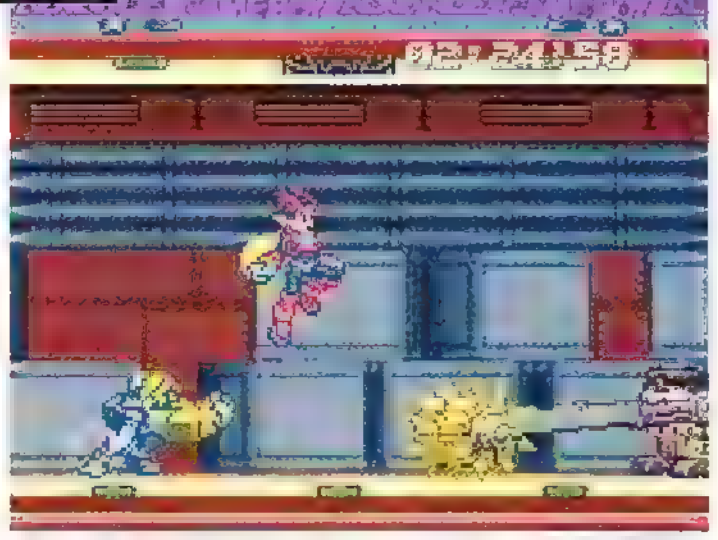
Confesso a vocês que nunca imaginei que um dia fosse me divertir com um RPG de combates de carro, mas eis que a Natsume – terra de tudo que é bizarro e original – conseguiu o impossível. A maior parte de Car Battler Joe consiste em um pseudo-combate em 3D com seqüências de corrida (a tal porção de combate de carros do jogo), enquanto você anda pelos cenários fazendo estranhos trabalhos para o povo local, enfrentando inimigos e recolhendo peças para sua máquina. Isso é bacana, mas **não espere uma versão de bolso de Twisted Metal**, ou irá se desapontar. O que salva CBJ da mediocridade é o fato de ser possível customizar cada parafuso de seu carro, adicionando mais profundidade ao jogo. Minha única reclamação é que descobrir o que é melhor para seu carro pode ser complicado em algumas oportunidades. Apesar de ter lá seus problemas, Car Battler Joe tem charme, e é bem atraente nesse ponto. Se você quer alguma coisa diferente do convencional para o seu GBA, vale a pena tentar.

John R.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	5	5

EGM PRATA

Mega Man Zero



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
Melhor que: Mega Man X para PSOne
O melhor: Desafios das antigas, e dos mais altos
O pior: É tão difícil que você terá vontade de jogar o GBA pela janela
Web Site: www.capcom.com

Depois de anos repetindo os mesmos e desgastados conceitos, a Capcom finalmente fez alguma coisa diferente com o velho Mega Man. MMZ é facilmente o melhor game Mega Man em muito tempo, e mais facilmente ainda, o mais difícil deles. **Zero joga fora um monte de convenções antigas da série**, deixando o jogo mais com cara de seqüência do que como uma simples melhoria. Ao adicionar elementos de RPG à mistura – armas que mudam de nível conforme vão sendo usadas, power-ups, "Cyber Elf" colecionáveis, criaturas que oferecem vários tipos de ajuda – a Capcom conseguiu aumentar a profundidade e mudar a fórmula básica do game como ele é conhecido. O visual também merece elogios, com um estilo mais pesado e com uma certa cara de anime, contando com personagens animados de uma maneira soberba, além de cenários até melhores que os games Mega Man para PSOne. Se há uma coisa da qual não gostar em Zero é sua dificuldade. Ele é MUITO difícil, por isso mesmo, frustrante. Você tem poucas vidas, e sua única chance de ir longe é sair coletando Continues. Mas as fases bem desenhadas e chefes desafiadores iriam mantê-lo ocupado de qualquer jeito. Fortemente indicado para gamers mais hardcore e para os mais saudosos. Um dos melhores do GBA.

John R.

Esta série já está cansando – **os últimos games no PSOne eram realmente chatos**. Mas devo dizer que Zero realmente me surpreendeu, é muito mais divertido e menos irritante do que os anteriores. Os chefes de fase são desafiadores, mas não os achei impossíveis de serem vencidos. É simplesmente Mega Man, dos mais clássicos, embora sinta que, no fundo, não se parece com um game Mega Man. Você não pode escolher a ordem com que enfrenta os chefes, ou recebe suas armas (somente alguns poderes extras de vez em quando). Mas eu não posso reclamar de um jogo tão legal simplesmente por ter o nome errado.

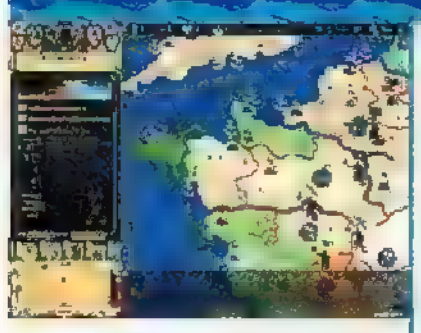
Greg

Eu preferia muito mais ver os Mega Man originais do NES levados ao GBA do que novos títulos da série X, mas pelo menos, este é o melhorzinho desde X4, para PSOne. A jogabilidade é praticamente o que eu poderia esperar da série, mas os itens que você pode conectar à sua arma, e os tais "Cyber Elf" (uma turminha de ajudantes que você vai colecionando pelas fases) deixam os combates bem interessantes. Também **não curti muito a estrutura das fases**: você pode escolher entre algumas mini-missões, e nem precisa completar todas.

Jonathan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	5	5

Europa Universalis II



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Paradox
Jogadores: 1
Prefira: A série Civilization
Web Site: www.ubisoft.com

O melhor: A enorme quantidade de opções
O pior: Menus! Menus! Menus por todos os lados!

Você já conquistou os mais diversos impérios, colonizou planetas e continentes, construiu novas civilizações. Tem saco pra mais? Bem, vocês quatro aí do fundo que respoderam "sim" poderão se aventurar – olhem só que original – pela Europa antiga fazendo extamente isso tudo. Não espere muitas novidades em relação aos outros 7.263 jogos de estratégia que você deve ter em casa: você deve administrar recursos, construir edifícios e unidades, e expandir seu território com diplomacia, ou na base da porrada mesmo. É a velha história do "arme-se, estruture-se e parta pra pancada". Há o elemento história envolvido, que deixa tudo com um certo sabor de Civilization. Como bons atrativos e diferencias, há o gigantesco número de opções e comandos e serviços à disposição do jogador. Você controla praticamente tudo: política, economia, finanças... pena que tudo isso vem em uma tempestade de menus, o que acaba afastando por muito tempo o jogador da ação. **Vale para os fãs do gênero.**

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	5	6

Silent Hunter II

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: SubiSim
Jogadores: 1
Web Site: www.brasoft.com

O melhor: É bem complexo
O pior: É MUITO complexo

Seqüência do simulador de submarinos da 2ª Guerra Mundial mais vendido de todos os tempos (se é que houve outro), cumpre bem seu papel e vem cheio de inovações. É um game complexo e com tantos comandos torna-se tão negativo e positivo: quem curte passar horas na frente do computador só nas telas de opções vai delirar, mas os mais sem paciência certamente fugirão correndo. Aqui você comanda um U-Boat, um submarino usado pelos alemães durante a guerra, e terá de enfrentar americanos e britânicos nas geladas águas do Atlântico Norte. O jogo tem várias situações reais, fazendo com que você se sinta realmente em combate. Lembre-se de que paciência é uma virtude: **levará um tempo razoável até que você se acostume com todos os comandos do jogo** e descubra exatamente como funcionam. Uma leitura detalhada no manual é importante, mas só botando a mão na massa é que você aprenderá mesmo. Os gráficos estão legais, e o som também é interessante, com alertas de perigo e informações de seus subordinados.

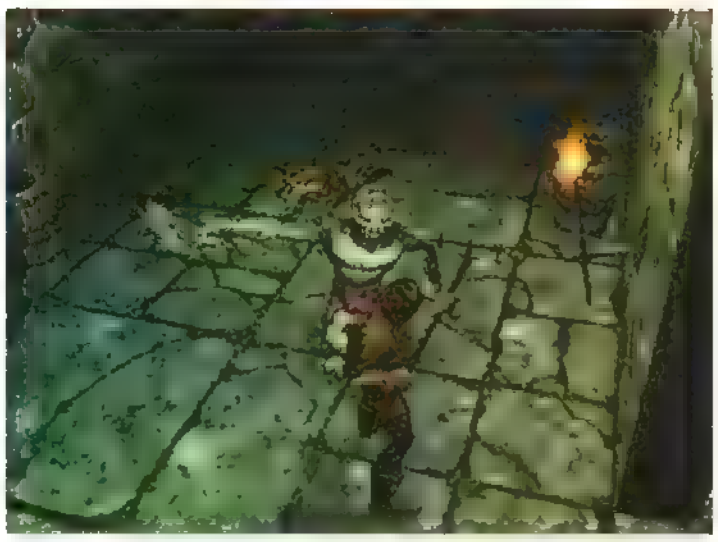
Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	5	5

EGM PRATA

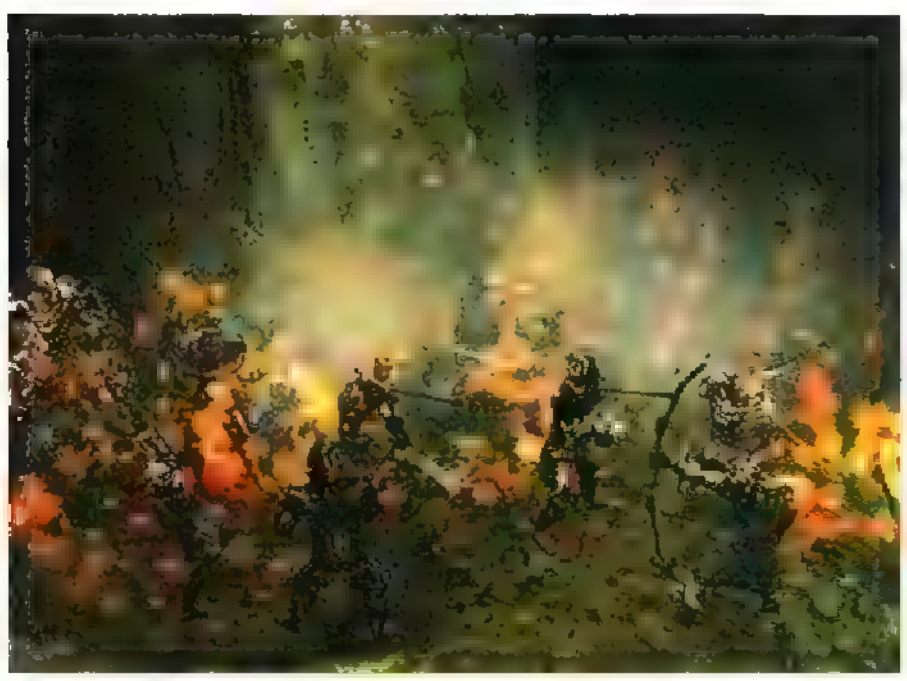
Dungeon Siege

Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Gas Powered Games
Jogadores: 1
Tente também: Diablo
O melhor: É o primeiro jogo no estilo sem Loading Time
O pior: O trabalho de vozes é muito fraco
Web Site: www.dungeonsiege.com



Bem-vindo ao reino de Ehb, um dos territórios mais jovens da Planície das Lágrimas, casa da 10ª Legião, um dos mais bem treinados exércitos do mundo. Durante eras, Ehb esteve protegido por uma série de fortificações à sua volta. Não sofreu qualquer forma de invasão, além de ter dizimado muitos de seus reinos vizinhos.

Mas além de Ehb, existe uma enorme diversidade de culturas e povos. Muitos dos que vivem na planície veneram Azunai, um deus antigo e poderoso. Anões e Homens vivem lado a lado em harmonia, sob o comando de um mesmo rei. Feiticeiros também são mais bem aceitos do que em outros lugares graças, em parte, aos esforços dos magos da 10ª Legião. E bem no coração do reino, uma estranha raça chamada Droog vai conseguindo, lentamente, atingir certos níveis de autonomia, apesar de algumas alianças problemáticas. Ehb é um reino em busca de identidade, preso entre a glória de um passado remoto e o potencial de um futuro ainda maior. Mesmo em crise, Ehb nunca se rendeu a nenhum inimigo. Mas a qualquer momento os eventos podem mudar.



Assim é Dungeon Siege, um RPG de ação, no mínimo, revolucionário. O game junta uma quantidade enorme de armas e itens a serviço do jogador com inovações no sistema de batalha e controle de personagens, tornando-se único em seu gênero. E como inovação maior, DS simplesmente acaba com as telas de Loading. Quando o jogador passa de um ambiente para outro, o jogo não interrompe a ação em nenhum minuto para carregar texturas ou cenários. Tudo flui de uma maneira única, rápido e sólido como nunca visto antes.

Não sou o maior fã de RPG do mundo, e confesso que nunca tive lá muita paciência para explorar todas as minúcias e alternativas dos games mais complexos do gênero. Mas desde que comecei a receber informações de Dungeon Siege, fiquei bem curioso para testá-lo. Essa história toda de não carregar informações entre as fases, ter mais ação do que os games normais do gênero e poder dividir sua equipe em pequenos grupos realmente me chamou a atenção. E logo nos primeiros minutos de jogo percebi que estava diante de uma coisa diferente, realmente de algo que para mim (como já disse, um jogador casual de RPG) pareceu revolucionário. O simples fato de não haver nenhum – nem acredito – nenhum Loading é realmente sensacional. Tudo fica rápido e dinâmico, como uma aventura de verdade deve ser. Talvez os fãs mais radicais do gênero possam não curtir muito a quantidade de ação de DS. Realmente, ele está mais para um Adventure do que para um RPG, mas – de novo – para RPGistas casuais como eu não há coisa melhor. E tudo coroado por um belíssimo visual, com ambientes detalhados e uma bela animação dos personagens. Vale mesmo a pena.

Renato

Ah, se todos os jogos fossem bonitos assim... Dungeon Siege é o jogo perfeito para os fãs órfãos de Diablo: ação/RPG com uma história leve e sem perda de tempo com elaboração de estratégias, mas com muita ação e direcionado para aumentar a força de seus personagens, coletar itens e matar monstros. Mas saiba o que esperar dele: nada de uma aventura que respeita à risca as regras dos RPGs de papel e caneta, ou de um jogo de estratégia em tempo real. Você levará umas quarenta horas para terminar o game, dependendo da sua dedicação em explorar todos os segredos do jogo, o que é uma marca muito boa para um título deste gênero. A grande atração aqui são os gráficos, simplesmente maravilhosos e muito bem-animados (se o seu micro estiver em dia com a tecnologia do século 21, claro). Isso sem mencionar a fluidez do jogo, que não é interrompido para carregar informações entre um cenário e outro. O controle do time de guerreiros também é muito legal, e ainda existe a opção de jogar com um único personagem do começo ao fim, se estiver disposto a encarar o desafio. Só há um porém: Por que aquela mula é considerada membro da equipe se ela praticamente só age como inventário móvel?

Marcel

Desde que Dungeon Siege foi escolhido como um dos melhores RPGs da E3, mal podia conter minha ansiedade em colocar as mãos no título. Pena que muita coisa ficou a dever. Não que DS seja um jogo ruim, longe disso. É um dos primeiros títulos a não possuir Load Time, utilizando-se do recurso de carregar cada uma das áreas à medida que são exploradas. Você tem a opção de controlar até oito personagens diferentes, adotando estratégias de formação ou mesmo separando em grupos distintos para explorar as diversas ramificações dos labirintos. Mas os defeitos acabam aparecendo: os efeitos de luz poderiam ser melhores, não há objetos metálicos cromados, sombras complexas e outros recursos que usam as capacidades de uma G-Force. A dublagem também é fraca e sem emoção e o sistema de evolução o obriga a usar todas as armas para atingir habilidades avançadas. Mas há muitos pontos que o diferem da concorrência, como o número enorme de itens e armas disponíveis e a possibilidade de dividir seu grupo em equipes menores, o que ajuda muito na hora das batalhas e da exploração. Pena que Dungeon Siege peca pelo exagero de ação, fica faltando Role Play.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9.5	8.5	8.5	8

A Soma de Todos os Medos

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Red Storm Entertainment
Jogadores: 1-16
Web Site: http://sumo-fallfears.ubi.com

O melhor: **A mira é semi-automática**
O pior: **O Ben Affleck na caixa do jogo**

A Soma de Todos os Medos faz valer a conta: somando terrorista com terrorismo, o resultado é medo, ainda em alta para os americanos pós-Osama. Paranóias à parte, o jogo traz de volta, Jack Ryan, o personagem mais popular de Tom Clancy (sim, ele também tem dedo no jogo) e protagonista de outras cine-patriotadas como "Caçada ao Outubro Vermelho", "Jogos Patrióticos" e "Perigo Real e Imediato". Aqui você assume o papel de Ryan à frente do HRT (Hostage Rescue Team), a Equipe de Resgate de Reféns do FBI. Já sacou qual é a sua missão no jogo, né? É simples, basta subtrair os terroristas da face da Terra. O jogo faz uma média entre Ghost Recon e Rainbow Six e traz para a ação em primeira pessoa toda aquela burocracia tática dos simuladores militares. Isso inclui organizar táticas de jogo, selecionar os membros de sua equipe e descolar o equipamento mais eficiente para seu esquadrão. **Qualquer barulho pode denunciar sua equipe** e qualquer vacilo pode colocar os reféns em risco. Cautela e paciência são seus únicos pré-requisitos.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	6	6

Destroyer Command

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: SSI
Jogadores: 1-16
Web Site: www.ubisoft.com

O melhor: **Comandar um Destroyer americano**
O pior: **Você joga APENAS dentro de seu barco**

Enquanto alguns simuladores mais incomuns como de barcos à vela, surfe ou tanques de guerra afloravam aqui e ali, já estava demorando para aparecer um simulador de combates navais. E eis que a SSI surge com Destroyer Command, colocando você no comando de umas das maiores máquinas de combate criadas pelo homem: o Destroyer, a famosa nau capaz de derrubar porta-aviões, encouraçados terrestres e até mesmo os mortais submarinos. Falando dessa forma, pode até parecer um game divertido, repleto de ação e tensão. Ledo engano. **O ponto máximo do game é a capacidade de controlar cada detalhe da embarcação**, desde o momento em que as minas de superfície explodem, o sistema de armas antiaéreas e antiterrestres, até o poder de visitar cada uma das instalações. No mais, é apenas um game de guerra como outro qualquer, em que você deve cumprir missões como escoltar fragatas, limpar terrenos para o desembarque da infantaria aliada ou destruir frotas inimigas. Só chegue perto se gostou de Silent Hunter 2.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	5	5	4

EGM PRATA

Nascar Racing 4

Produtora: Sierra
Desenvolvido por: Papyrus Racing
Jogadores: 1 - 43 (via net)
Web Site: www.sierra.com

O melhor: **Altíssimo fator replay**
O pior: **Acertar as curvas não é mole**

A série Nascar Racing sempre rendeu bons jogos de corrida, e sua nova versão não deixa nada a dever às anteriores. Os gráficos e o som foram aperfeiçoados, e a jogabilidade continua boa e precisa. Aqui você encontra todos os pilotos, patrocinadores, equipes e circuitos da temporada 2001, incluindo as famosas corridas de Daytona e Indianápolis. O jogo é um pouco difícil no começo, tanto na hora da corrida como na preparação do carro e suas configurações. Principalmente no início, fazer as curvas é complicado, e como os circuitos são ovais, é bom treinar muito e estudar bem todos os recursos de que o carro dispõe. Claro, deixar o carro no modo indestrutível e o câmbio automático ajuda os iniciantes. Mas **bacana mesmo são os recursos Multiplayer**, em que você pode juntar até 43 pilotos via LAN ou internet. Dá para juntar todos os seus amigos, sua família e até os bichinhos de estimação para jogar. Faça como Christian Fittipaldi e enfrente o desafio da Nascar, a Stock Car mais famosa do mundo.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	9	8	9,5

EGM PRATA

Tribes 2

Produtora: Sierra
Desenvolvido por: Dynamix
Jogadores: 1-64
Jogue também: Unreal Tournament
Web Site: www.tribes2.sierra.com

O melhor: **Lembra Unreal**
O pior: **Exige bizarrices como atualização de drives da placa-mãe**

No distante ano de 3941, a humanidade foi reduzida a uma uma tribo e, pra variar, há uma ameaça que põe em risco a vida humana no planeta. A bola da vez é uma raça de escravos geneticamente modificados e sedentos por sangue e vingança: a horda BioDerm. Tá legal, **o enredo pode até ser fraquinho, mas o jogo não é.** Tribes 2 surge como uma boa alternativa para a galera que ainda aguarda o novo Unreal Tournament (cadê ele, meu Deus do céu??), e vai satisfazendo seus desejos psicopatas quando o assunto é multijogatina sangrenta Online. Com suporte para até 64 jogadores e um pífio modo Single Player (que nem dá muita vontade de jogar), Tribes 2 é quase que totalmente voltado para o mundo Online. Dotado de um poderoso arsenal sci-fi, sua missão é dar cabo do time adversário. Para isso você precisará de uma bela máquina: apesar da caixa não pedir muita coisa, o jogo só teve bom desempenho em um PC dos mais bombados, recomendável para se aproveitar todos os recursos visuais do game.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	7,5

Virtual Skipper

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Duran
Jogadores: 1
Web Site: www.brasoft.com

O melhor: **A jogabilidade precisa e os comandos simples**
O pior: **Os gráficos pobres**

Um jogo como Virtual Skipper pode acabar passando batido pelo público. É uma pena, já que este game (acredite) é bem legal. Se você quer conhecer um pouco mais deste esporte e se sentir como Robert Scheid, ouro nas Olimpíadas, ou apenas se divertir com um bom jogo de esporte, vale a pena. Você escolhe entre três veleiros diferentes, e como opções de jogo pode treinar (indicado para aprender a velejar) ou disputar um campeonato com onze raias. Pode-se também competir contra um só adversário, numa regata muito mais tática, ou enfrentar adversários via net. **A jogabilidade é um dos pontos mais fortes**: você só precisa usar quatro botões. Mova seu barco para os lados, levante ou recolha a vela-balão (usada para aproveitar quando você está indo na direção do vento) e pronto. Mas o desafio compensa bem, aprender a jogar pode ser fácil, mas ganhar uma regata já são outros quinhentos.Os gráficos não são nenhuma maravilha, mas até dá pra engolir. Você não enjoará de jogar, apenas com o balanço do mar.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5,5	6,5	8	8

Ghost Recon Desert Siege

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Red Storm
Jogadores: 1
Tente Também: Rainbow Six
Web Site: www.ghostrecon.com

O melhor: **A tática melhorou em relação ao primeiro**
O pior: **Não dá pra resolver tudo sozinho**

Tom Clancy ataca novamente. Desert Siege é o primeiro pacote de expansão da série Ghost Recon, e seguindo o estilo dos outros games de tática militar, aqui você assume o comando de uma equipe de boinas verdes conhecida como Ghost (Fantasma) e tem como objetivo acabar com terroristas. Como pano de fundo, a África no ano de 2009, no meio de um conflito no qual a Etiópia invade a Eritréia. Cabe a sua equipe proteger as rotas comerciais locais e libertar o país invadido. Fácil né? Este pacote traz novas armas e algumas missões solo, mas nada impede que você passe mais tempo configurando sua equipe para o combate do que jogando. Já padrão da série, o jogo é indicado para jogadores exigentes, que esperam mais do que um simples "procurar e destruir" dos jogos de tiro, e que adoram discutir e planejar suas táticas antes de sair trocando bala com a bandidagem. **A inovação fica para os modos Multiplayer** que, inclusive, aceitam os mapas antigos nos novos modos Cerco e Dominação.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	6	6

Dicas e Truques

PLAYSTATION 2

Test Drive

TODOS OS CARROS?
TODAS PISTAS?
TUDO BEM!

Todas as pistas, alguns carros – Na tela de menu principal, pressione →, →, ←, ■, ↑, L2, L2, R1. Uma mensagem "Unlocked Everything" (tudo desbloqueado) irá aparecer na tela. Quer saber de uma coisa? É mentira!!

Os carros supersecretos – Há mais três carros escondidos no game. Para tê-los, entre na corrida San Francisco Drag Race e selecione o Dodge Concept Viper. Bata o recorde da pista e escreva SOUNDMAX como seu nome na tela de hi-score. Isso libera o Jaguar XK-R SoundMAX SPX, o Jaguar XK-R Analog Devices e o Aston Martin DB7 SoundMAX SPX.

Aggressive Inline

SENHAS RADICAIS

Código mestre – PLZDOME.
Todas as chaves – SKELETON.
Invencibilidade – KHUFU.
Manuais perfeitos – QUEZDONTSLEEP.
Bananeiras perfeitas – JUSTINBAILEY.
Grinds perfeitos – BIG↑YASELF.
Barra Juice cheia – BAKABAKA.
Wallride em baixa gravidade – ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS.

Freekstyle

TODAS AS MOTOS E MUITO MAIS

1 Coloque as senhas na tela ENTER CODE:
Todas as motos – WHEELS.
Todos os personagens – POPULATE.
Todas as pistas – TRAKMEET.
Todas as roupas – YARDSALE .
Crazy Fire infinito – FIRESALE.
Câmera lenta maluca – WTCHKPRS.
Freekout Time ligado – ALLFREEK.
Todos os pilotos com capacete – HELMET.
Cantar pneus – CARVEROK.

Prisoner Of War

TRAPAÇA PURA!

Na tela de passwords, escreva:
Aumentar percepção – quincy.
Habilitar capítulo 1 – defaultm.
Habilitar eventos Core – coretimes.
Habilitar todos os eventos do dia – alltimes.
Habilitar visão em primeira pessoa – boston.
Modificar o tamanho dos guardas – muffin.
Selecionar fase – ger1eng5.

Men In Black 2: Alien Escape

2 **CUIDADO COM OS ETS**

Habilitar todas as armas – Na tela de Press Start, aperte ↑, ↓, X, ■, R1, ▲, ▲, ●, L1, L1, →

GAMECUBE

MX Superfly Featuring Ricky Carmichael

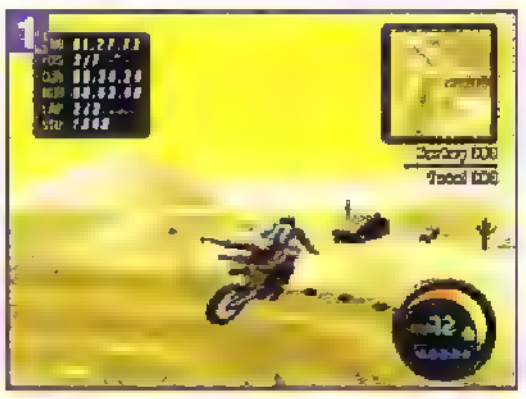
QUER MAIS OPÇÕES?

Abra todas as opções – Na tela principal, faça a seqüência: X, Y, L + X, X, L, Z e R + Y.

Jeremy McGrath's Supercross World

VOANDO BAIXO COM SUA MOTOCA

1 Coloque as seqüências abaixo na tela de menu principal:
Bicicleta saltitante – ↑, ↑, Y, Y, X, X.
Cabeção – B, X, R, L, →.
Minimotos – L, Z, ←, →, B, B.
Modo Tag – Z, X, Z, X.



Tony Hawk's Pro Skater 3

Outlaw Golf

IA QUE É PRA [illegible]

Distraindo os adversários – Quando estiver enfrentando seus amigos, tente atrapalhar a concentração deles no momento da batida (veja a imagem). Aperte o botão A para irritar seus oponentes.
Novo desafio e mais tacos – Termine o modo Skins ou Match Play para novas provas e mais tacos.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Durante o jogo, aperte B e use L ou R para fazer surgir a tela de Status (veja a imagem) e usar o código desejado. Fique atento, pois apenas um código pode ser colocado de cada vez. Se você quiser usar mais de um, saia do menu e reinicie o processo.
Energia total – Selecione Health e digite preto, branco, preto, preto, preto. Depois segure A até a bar-

ra se encher.
Nível total de Magicka – Selecione Magicka e digite preto, branco, branco, preto, branco. Depois, segure A até a barra se encher.
Recuperar toda a Fatigue – Selecione Fatigue e digite preto, preto, branco, branco, preto. Depois segure A até a barra se encher.

Enclave

TRUQUES MEDIEVAIS

Campanha extra – Para jogar na Dark Campaign sem ter terminado a Light Campaign, inicie um jogo novo, coloque um nome no lugar de Save, e quando a tela de Episode Selection surgir (veja a imagem), pressione X, Y, Y, X, X, Y, X, Y.

PLAYSTATION

Alone In The Dark 3: The New Nightmare

NÃO TENHA MEDO DO ESCURO

Dicas para quando estiver jogando com Aline Cedrac:
1 – Se algum fantasma conversar com você e lhe der opções, escolha sempre a opção NÃO.
2 – Apague as luzes e use os itens Lantern e Glass Prism para ativar o projetor na mansão.
3 – Senha da biblioteca: 1991.
4 – Passagem secreta: misture os itens Half Medalion para obter o item Bronze Sun. Use-o no espelho da sala dos quadros.
5 – Na cripta, misture o Metal Cover com a lanterna. Desenhe um M na parede seguindo as jóias grudadas nela.
6 – Para abrir o baú do Forte: use o Wire Cutters.
7 – Quando chegar ao Forte e encontrar uma porta trancada com alguns símbolos, faça o seguinte: Encaixe o Silver Card no trovão. Encaixe o Golden Card na estrela. Encaixe o Red Card no sol. Encaixe o Black Card na lua.
8 – Senha do planetário do Forte: 10 31 2001.
Dicas para quando estiver jogando com Edward Carnby:
1 – Na sala dos quadros na mansão, empurre a estante.
2 – Use a Wolf Mask na estátua da coruja.
3 – Arma Rocket Launcher: jogue a lamparina na cama de onde saiu um monstro.
4 – Em frente ao espelho, escreva H e M.
5 – Acenda o candelabro usando o Lighter e depois use o Crowbar para abrir passagem na parede.
6 – Senha da biblioteca: 3926.
7 – Outra senha da biblioteca: 1692.
8 – Senha para a sala dos quadros (use da esquerda para direita): 1852, 1874, 1899 e 1931.
9 – Direções para examinar as rochas do terreno baldio: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste.
10 – Na conversa com Aline, escolha as palavras: ogoul´ai, hypor, harnis e horna.

Colin McRae Rally

ACELERE COM NOSSAS SENHAS

No lugar do nome, escreva o código desejado:
Baixa gravidade – MOONWALK.
Customizar Replay – DIRECTORCUT.
Desligar colisões – GHOSTRIDER.
Fases Reverse – SKCART.
Habilitar personagem Nicky Grist – BACKSEAT.
Habilitar todas as pistas – OPEN-ROADS.
Habilitar todos os veículos – SHOEBOXES.
Habilitar veículo Green Jelly – BLANCMANGE.
Habilitar veículo instável – MAGFLOAT.
Jogar com neblina – PEASOUPER.
Jogo mais rápido – MOREOOMPH.
Pilotar do lado direito do cockpit – WHITEBUNNY.
Todas as fases noturnas – NIGHTRIDER.
Veículos metálicos – TINFOILED.
Veículos miniatura – DIDDYCARS.
Virar com as quatro rodas – TROLLEY.
Virar com as rodas traseiras – FORKLIFT.

Dino Crisis 2

1 NÃO É A MAMÃE!

Evitar insetos – Ao se ferir, você pode atrair alguns insetos. Basta se curar para que esses indesejados visitantes desapareçam.
Bônus No Damage – Complete uma área sem perder nenhuma energia.
Habilitar personagens – Complete o jogo pelo menos uma vez conseguindo todos os onze dino files.
Munição no máximo – Complete o jogo pelo menos uma vez conseguindo todos os onze dino files, fazendo isso, você recebe o VCS Card.
Habilitar modo Dino Coliseum – Complete o jogo pelo menos uma vez.
Lista de personagens que podem ser comprados no modo Dino Coliseum ou Dino Duel:
Allosaurus – 180 mil.
Compsognathus – 250 mil.
Gail – 100 mil.
Inostrancevia – 160 mil.
Oviraptor – 150 mil.
Rick – 100 mil.
Tank – 120 mil.
Triceratops – 200 mil.
Tyrannosaurus Rex – 180 mil.
Velociraptor – 150 mil.

Dragonball GT: Final Bout

TRUQUES DE SAIYAJIN

Habilitar todos os personagens Saiyajin – Na tela com o título, aperte, →, →, ↓, ↑, →, →, ↓, ↑, Start.
Habilitar todos os personagens Super Saiyajin – Na tela de título, após habilitar o truque personagens Saiyajin, aperte ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, X, X, X, X, X, X, X, X, X.
Personagens Wire Frame para o modo Training e Two Player – Na tela onde você escolhe o personagem, coloque o cursor no personagem que você vai escolher e então segure Select e aperte ▲.
Ataque superpoderoso – Já durante a luta e com a barra de especial cheia, aperte ←, ↓, →, ▲.
Barra de especial no máximo – Já durante a luta, aperte X + ■.

Alien Resurrection

ACABE COM OS BICHÕES

Na tela com o menu principal, entre com as seguintes seqüências:
Todas as armas e munições – ●, ←, →, ●, ↑, R2.
Habilitar opção Research Mode – ■, ↑, ↓, ●, ←, R1.

PLAYSTATION

Star Wars: Jedi Power Battles

TRAPACEAR É O CAMINHO PARA O LADO NEGRO

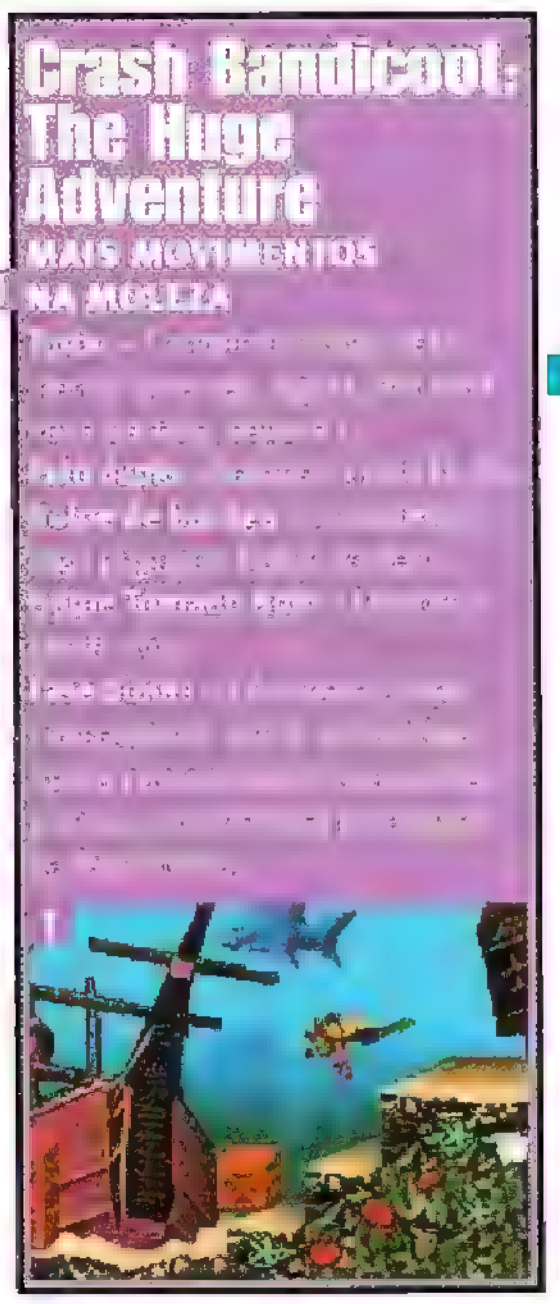
Na tela de passwords, escreva o código desejado:
Códigos para Obi-Wan:
Habilitar fase 2: WFJ3BPG.
Habilitar fase 3: XFJ3BYG.
Habilitar fase 4: YFJ3B6G.
Habilitar fase 5: ZFJ3BFH.
Habilitar fase 6: oFJ3BPH.
Habilitar fase 7: 1FJ3BYH.
Habilitar fase 8: 2FJ3B6H.
Habilitar fase 9: 3FJ3BFJ.
Habilitar fase 10: 4FJ3BPJ.
Códigos para Qui-Gon Jin:
Habilitar fase 2: VHS3BFG.
Habilitar fase 3: VMN3BFG.
Habilitar fase 4: VRL3BFG.
Habilitar fase 5: VWL3BFG.
Habilitar fase 6: VoL3BYG.
Habilitar fase 7: V4N3BFH.
Habilitar fase 8: V8N3BPH.
Habilitar fase 9: VCP3BYH.
Habilitar fase 10: VHR3BFJ.

DICAS

Códigos para Mace Windu:
Habilitar fase 2: VC1LCGF.
Habilitar fase 3: VCJCC6F.
Habilitar fase 4: VC1CCFG.
Habilitar fase 5: VCJDCPG.
Habilitar fase 6: VC1DCYG.
Habilitar fase 7: VCJPCFH.
Habilitar fase 8: VC1FCFH.
Habilitar fase 9: VCJGCPH.
Habilitar fase 10: VC1GCYH.
Códigos para Darth Maul:
Habilitar fase 2: VCJoD2J.
Habilitar fase 3: VCJoG*J.
Habilitar fase 4: VCJoJKK.
Habilitar fase 5: VCJoLTK.
Habilitar fase 6: VCJoN2K.
Habilitar fase 7: VCJoQ1K.
Habilitar fase 8: VCJoSFK.
Habilitar fase 9: VCJoVPK.
Habilitar fase 10: VCJoXYK.

Crash Bandicoot: The Huge Adventure

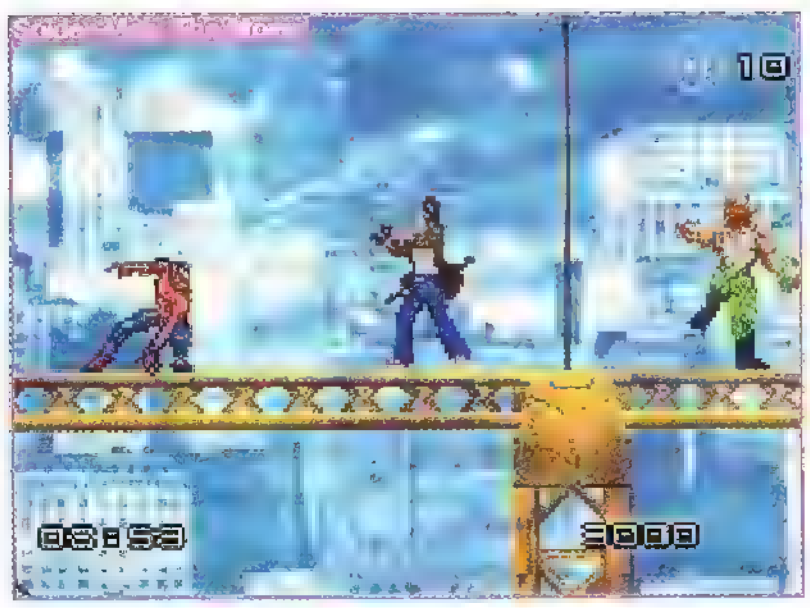
MAIS MOVIMENTOS NA MOLEZA



Spider-Man: The Movie

COM GRANDES PODERES, VÊM GRANDES TRUQUES

Habilitar opções no menu Cheats – Complete o jogo conseguindo todas as pequenas aranhas vermelhas e todas as figuras.



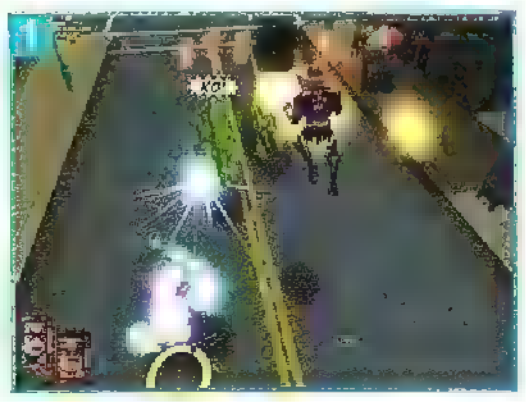
Selecionar fases – Complete o jogo pelo menos uma vez e, então, durante uma nova partida, aperte Pause e escolha a nova fase.
Habilitar filmes – Pegue as figuras secretas em cada fase para habilitar o filme da fase.
Habilitar personagem Black Symbiote – Complete o jogo conseguindo todas as Golden Spiders. Vá até a opção Secrets e ligue a opção Armor Upgrade. Comece um novo jogo ou carregue o save para jogar com Black Symbiote.

PC

Freedom Force

1 TRUQUES NADA HERÓICOS

Habilitar modo Cheat:
Use um editor de texto para editar o arquivo init.py e digite as linhas:
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Agora comece um novo jogo, aperte a tecla ~ para ativar a janela de texto. A seguir, digite um dos seguintes códigos:
Invencibilidade para todo o grupo – god (nome do personagem).
Inimigos não atacam – peace (nome do personagem).
Vitória instantânea – mission_win (nome do personagem).
Habilitar todos os poderes dos personagens na missão atual – DEBUG ALLPOWERS=1.
Modificar a quantidade de prestígio – Campaign_AddPrestige‹·····› (substituir o ‹·····› pelo número).
Habilitar personagens – Campaign_Recruit‹·····› (substituir o ‹·····› pelo número)
ATENÇÃO: ao digitar o nome do seu personagem, escreva sempre com letras minúsculas, troque os espaços por underslash (_) e remova os hífens. Veja alguns exemplos:
El Diablo: el_diablo
Alche-Miss: alchemiss
Mentor: mentor



Legacy Of Kain: Soul Reaver 2

VAMPIRO TAMBÉM TRAPACEIA

Invencibilidade – Durante o jogo, digite Enter, ←, ←, ↑, ↓, →, tecla de Ação.
Desligar invencibilidade – Durante o jogo, digite Enter, →, →, ↓, ↑, ←, tecla de Ação.

Dungeon Siege

TÁ ACHANDO DIFÍCIL? A GENTE AJUDA

Ligar modo Cheat – Durante o game, aperte a tecla Enter e digite um dos códigos a seguir:
Desligar gráficos extras – gui. Desaparecerão todas as figuras de personagens, bússolas, barras e botões.
Ligar gráficos extras – +gui.
Aumentar potência das flechas em 100 metros – +sniper.
Desligar neblina – +loefervision.
Desligar texturas – +xrayvision.
Dinheiro 999999 – +checksinthemail.
Habilitar 3 Super Health e 3 poções Super Mana – +potionaholic.
Habilitar mais 150 demons – +sixdemonbag.
Habilitar mouse – +mouse.
Habilitar seleção de Rings – +rings.
Máximo em armas, armaduras e itens – +faertehbadgar.
Mostrar a versão do jogo – +version.
Personagem gigante – +maxjooky.
Personagem gordo – +chunkey.
Personagem invencível – +zool.
Personagem pequeno – +minjooky.
Personagem sem energia – +drdeath.

The Sims: Fazendo A Festa

2 FESTA SEM SENHAS NÃO É FESTA!

Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Shift] + [C] e escreva:
Aumentar mil Simoleons – rosebud.
Habilitar Menu Debug – tile_info.
Multiplicar truque (use depois do truque Rosebud) – !;!;!;!;!;.
Ocultar batimentos cardíacos – sweep off.
Ocultar editor de mapa – map_edit off.
Ocultar movimentação de objetos – move_objects off.
Ocultar rotas – draw_routes off.
Ocultar terreno de construção – draw_floorable off.
Ver cardiograma – sweep on.
Ver editor de crescimento de grama – grow_grass # (0 - 150).
Ver editor de grama – edit_grass # (-100 - 100).
Ver editor de mapa – map_edit on.
Ver editor de velocidade – sim_speed # (-1000 - 1000).
Ver interesses – interests.
Ver rastro de objetos – move_objects on.
Ver rotas – draw_routes on.
Ver terreno de construção – draw_floorable on.

FRACTA

PLAY

A REVOLUÇÃO ELETRÔNICA ESTÁ ACONTECENDO.
CONEXÃO RÁPIDA NAS BANCAS.

LEIA PLAY,
TRANSFORMAÇÃO NA PONTA DOS DEDOS.

PLAY
WWW.PL4Y.COM.BR

CULTURA TECNOLOGIA COMPORTAMENTO INFORMÁTICA COMUNICAÇÃO

PEÇA AO SEU JORNALEIRO.

CONRAD EDITORA

Códigos para GameShark

PS2 PLAYSTATION 2

ATENÇÃO: o código mestre deve estar ligado para que os outros códigos funcionem.

Extreme-G 3 Racing

Código mestre
ec851e48143b2f2c
Sempre chegar em primeiro
1c8c81701355e6a6
1c8c81741355e6a6
3c8c81781456e7a6
Todos os upgrades
3c8c7e3f1456e7a6
4c8c7e501456e6a6
7c8c7e441453e7a6
3d9882291456e7a5
Habilitar todas as armas
7c8c7e381453e7a6
3d9882291456e7a5
Munição e escudos infinitos
3c8a4fa01456e7a8
Dinheiro no máximo
1c8c7e3017e9c70c
Começar no último campeonato
dc9186270441b2df
1c8c7ef01553e4a5
1c8c81701355e6a6
1c8c81741355e6a6

ATV: Offroad Fury

Código mestre v1.0
ec89866c1456e60a
Código mestre v1.1
ec89a150142b71a0
Habilitar fase Badlands v1.0:
4c45f2281456e7a6
Habilitar fase Manitoba Mills v1.0:
4c45f2a81456e7a6
Habilitar fase Kodiak Pipeline v1.0:
4c45f5281456e7a6
Habilitar fase Salem's Backlot v1.0:
4c45f5a81456e7a6
Habilitar fase Red Rocks v1.0:
4c45f4281456e7a6
Habilitar fase Somer's Raceway v1.0:
4c45f4a81456e7a6
Habilitar fase Tamarac Ranch v1.0:
4c45f7281456e7a6
Habilitar fase Syracuse v1.0:
4c45f6a81456e7a6
Habilitar fase Latrobe v1.0:
4c45f9281456e7a6
Habilitar fase Tupelo v1.0:
4c45f9a81456e7a6
Habilitar fase Santa Fe v1.0:
4c45f8281456e7a6
Habilitar fase Menifee v1.0:
4c45f8a81456e7a6
Habilitar veículo Ravage 1000 v1.0:
4cd965fc1456e7a6
Habilitar fase Santa Fe v1.1:
4c450fe81456e7a6
Habilitar fase Menifee v1.1:
4c450e681456e7a6
Habilitar veículo Ravage 1000 v1.1:
4cd97bfc1456e7a6
Habilitar fase Badlands v1.1:
4c4509e81456e7a6
Habilitar fase Manitoba Mills v1.1:
4c45086814 56e7a6
Habilitar fase Kodiak Pipeline v1.1:
4c4508e81456e7a6
Habilitar fase Salem's Backlot v1.1:
4c450b681456e7a6
Habilitar fase Red Rocks v1.1:
4c450be81456e7a6
Habilitar fase Somer's Raceway v1.1:
4c450a681456e7a6
Habilitar fase Tamarac Ranch v1.1:
4c450ae81456e7a6
Habilitar fase Syracuse v1.1:
4c450c681456e7a6
Habilitar fase Latrobe v1.1:
4c450ce81456e7a6
Habilitar fase Tupelo v1.1:
4c450f681456e7a6

Aggressive Inline

Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE8D87BEBCCAB512
Código safado
DE97A83EFB299B83
Ok, uma pequena pausa aqui. Esse código não altera em nada o jogo, mas deixa os seios de Chrissy balançando de uma maneira absurda, coisa de fazer inveja a qualquer Dead or Alive. E tem mais: a saia da menina reaje mais ao vento, permitindo uma série de tomadas... hã... interessantes. Desculpe, mas precisávamos compartilhar isso com vocês.

UFC Throwdown

Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE9E3DEEBCC9CFA2
Challenge Points infinitos
FEB45502BCA99BE7
Lutador Super Career
DEB4556ABCA99A82
DEB45576BCA99A82
DEB45572BCA99A82
DEB4557EBCA99A82
DEB4557ABCA99A82
DEB45506BCA99A82

F-1 2002

Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE8E47DEBCDB0442
Medalha de ouro Adv com Arrows
DEA341AEBCA99B85
Medalha de ouro Adv com BAR
DEA3419ABCA99B85
Medalha de ouro Adv com Ferrari
DEA3418EBCA99B85
Medalha de ouro Adv com Jaguar
DEA341A2BCA99B85
Medalha de ouro Adv com Jordan
DEA3419EBCA99B85
Medalha de ouro Adv com McLaren
DEA3418ABCA99B85
Medalha de ouro Adv com Minardi
DEA341AABCA99B85
Medalha de ouro Adv com Renault
DEA341A6BCA99B85
Medalha de ouro Adv com Sauber
DEA34192BCA99B85
Medalha de ouro Adv com Toyota
DEA341B6BCA99B85
Medalha de ouro Adv com Williams
DEA34196BCA99B85
Todos os Cards-Arrows
DEA34072BDAA9C84
DEA3407EBDAA9C84
DEA3407ABDAA9C84
DEA34006BDAA9C84
DEA34002BDAA9C84
DEA3400EBDAA9C84
Todos os Cards-BAR
DEA34022BDAA9C84
DEA3402EBDAA9C84
DEA3402ABDAA9C84
DEA34036BDAA9C84
DEA34032BDAA9C84
DEA3403EBDAA9C84
Todos os Cards-Ferrari
DEA347B2BDAA9C84
DEA347BEBDAA9C84
DEA347BABDAA9C84
DEA34746BDAA9C84
DEA34742BDAA9C84
DEA3474EBDAA9C84
Todos os Cards-Jaguar
DEA3403ABDAA9C84
DEA340C6BDAA9C84
DEA340C2BDAA9C84
DEA340CEBDAA9C84
DEA340CABDAA9C84
DEA340D6BDAA9C84
Todos os Cards-Jordan
DEA340EABDAA9C84
DEA340F6BDAA9C84
DEA340F2BDAA9C84
DEA347FEBDAA9C84
DEA347FABDAA9C84
DEA34786BDAA9C84
Todos os Cards-McLaren
DEA3479ABDAA9C84
DEA347A6BDAA9C84
DEA347A2BDAA9C84
DEA347AEBDAA9C84
DEA347AABDAA9C84
DEA347B6BDAA9C84
Todos os Cards-Minardi
DEA3405ABDAA9C84
DEA34066BDAA9C84
DEA34062BDAA9C84
DEA3406EBDAA9C84
DEA3406ABDAA9C84
DEA34076BDAA9C84
Todos os Cards-Renault
DEA340D2BDAA9C84
DEA340DEBDAA9C84
DEA340DABDAA9C84
DEA340E6BDAA9C84
DEA340E2BDAA9C84
DEA340EEBDAA9C84
Todos os Cards-Sauber
DEA3400ABDAA9C84
DEA34016BDAA9C84
DEA34012BDAA9C84
DEA3401EBDAA9C84
DEA3401ABDAA9C84
DEA34026BDAA9C84
Todos os Cards-Toyota
DEA340AABDAA9C84
DEA340B6BDAA9C84
DEA340B2BDAA9C84
DEA340BEBDAA9C84
DEA340BABDAA9C84
DEA34046BDAA9C84
Todos os Cards-Williams
DEA34782BDAA9C84
DEA3478EBDAA9C84
DEA3478ABDAA9C84
DEA34796BDAA9C84
DEA34792BDAA9C84
DEA3479EBDAA9C84
Medalha de ouro Basic com Arrows
DEA342F2BCA99B85
Medalha de ouro Basic com BAR
DEA342EEBCA99B85
Medalha de ouro Basic com Ferrari
DEA342D2BCA99B85
Medalha de ouro Basic com Jaguar
DEA342F6BCA99B85
Medalha de ouro Basic com Jordan
DEA342E2BCA99B85
Medalha de ouro Basic com McLaren
DEA342DEBCA99B85
Medalha de ouro Basic com Minardi
DEA341FEBCA99B85
Medalha de ouro Basic com Renault
DEA342EABCA99B85
Medalha de ouro Basic com Sauber
DEA342E6BCA99B85
Medalha de ouro Basic com Toyota
DEA341FABCA99B85
Medalha de ouro Basic com Williams
DEA342DABCA99B85
Sair sempre na frente
CEB252AEBCA99B84
Todas as pistas no Quick Race
DEA35D4ABCA99BE7

O Mario estava de férias. Até agora.

Visite também o site www.heroi.com.br

E ainda: Top Secret, as melhores dicas para os consoles Nintendo: Tony Hawk's Pro Skater 3; Atlantis: Lost Empire (GBA), Mega Man II, Metal Gear Solid, Montezuma's Return, entre outros. **Pac-Man:** Ficha completa de um dos maiores ícones da história do entretenimento digital!

CONRAD EDITORA

REVISTA Nintendo® WORLD

Peça ao seu jornaleiro.

Por Milena Novaes Barreto

Nem tudo é brincadeira

Sempre que você estiver numa loja olhando aquele monte de jogos legais nas prateleiras, ou estiver lendo na EGM as novidades sobre os jogos que estão em desenvolvimento e sonhar trabalhar em uma empresa de videogame só para ficar jogando o dia inteiro, lembre-se da história que vou contar. Realmente trabalhar em uma empresa de entretenimento é muito bom e prazeroso, mas está longe de ser o emprego dos sonhos que todos imaginam. A realidade é um pouco diferente...

Os jogos começam a ser desenvolvidos, em média, com um ano e meio de antecedência, e englobam muitos custos e muita criatividade do time envolvido. São pessoas do mundo inteiro que, durante esse período, se dedicam exclusivamente a um único jogo e usam toda sua experiência para fazer o melhor possível para criar um game que seja revolucionário e que agrade ao público. Certamente, são ambientes mais descontraídos do que a maioria das empresas, já que o pessoal envolvido na criação de jogos costuma ser jovem, que cresceu jogando e ainda é apaixonado por games. Além de criatividade, quem trabalha com um produto como o nosso tem que ser sensível a ponto de captar o que o consumidor quer e saber o que vai empolgá-lo de verdade.

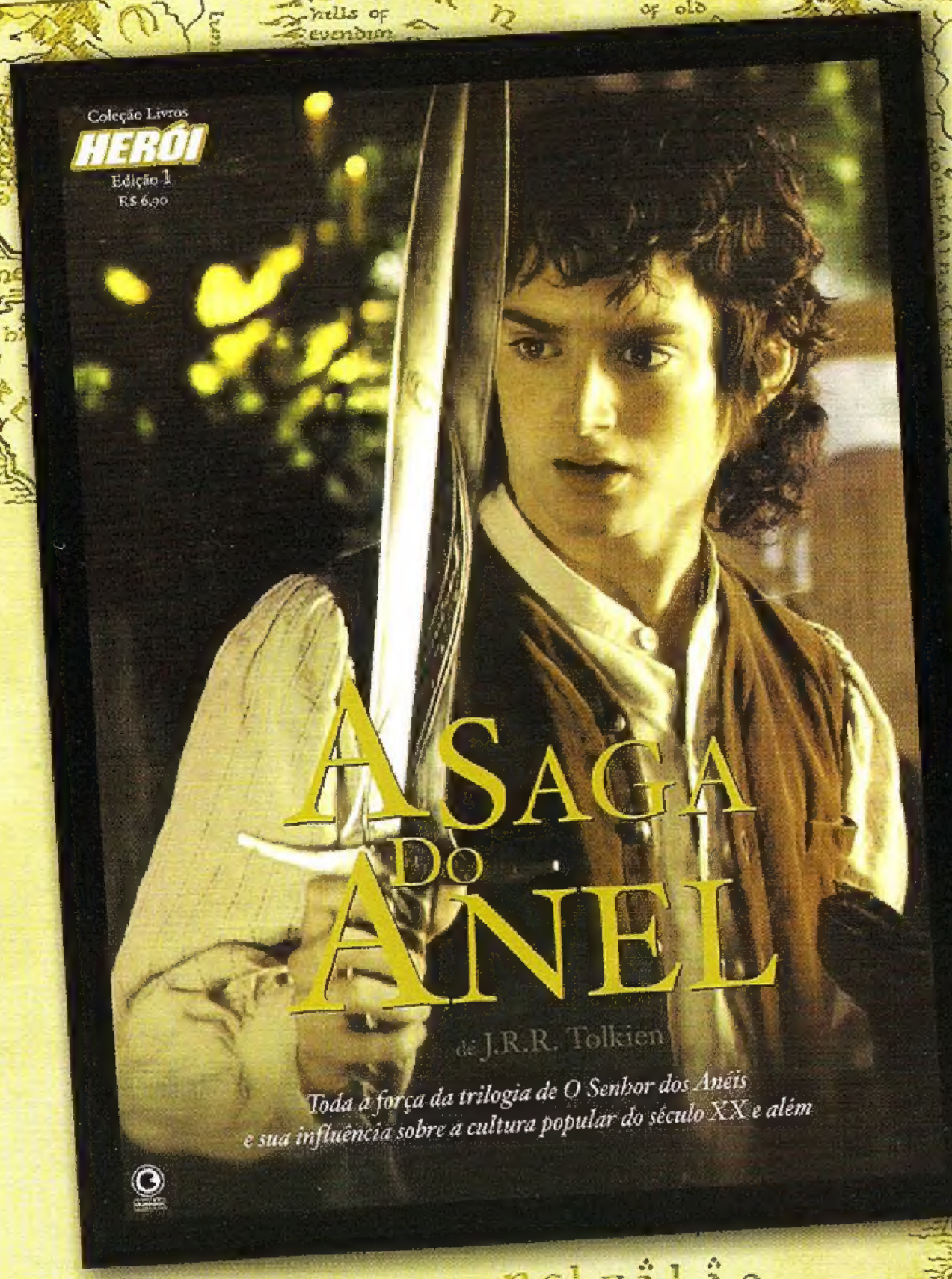
O trabalho da filial brasileira tem início uns oito meses antes do lançamento do jogo. Começamos a receber as informações sobre o game, sua história, imagens e algumas versões beta, preview, review... assim, vamos nos familiarizando com o perfil de cada título. Em média, lançamos três jogos por mês, então, imagine o volume de trabalho que acumulamos com o passar dos meses. Conforme se aproxima a data de lançamento do jogo, começamos uma nova etapa: a elaboração da estratégia de lançamento e marketing. Essa é a etapa que envolve mais trabalho, já que temos que coordenar várias coisas ao mesmo tempo, como a criação do material de ponto de venda, plano de mídia e comunicação, promoções, trabalho com a assessoria de imprensa e assim por diante.

Para isso, contamos com o suporte direto de uma grande equipe da Ubi Soft presente em 21 países. Às vezes, nos sentimos como se trabalhássemos na ONU, já que temos contato direto com diversas culturas e com pessoas do mundo inteiro todos os dias. O ruim é ter que se adaptar ao fuso horário, especialmente quando você está com pressa e precisa de uma resposta urgente, mas o escritório da outra filial já fechou. Esse contato é muito importante para que o jogo possa ser lançado simultaneamente em todos os países e para que todos tenham acesso ao mesmo tipo de informação, além de sempre nos mantermos informados das tendências e novidades que estão acontecendo lá fora.

Mas nem tudo acontece do jeito que nos programamos e planejamos. De vez em quando, o trabalho acaba se tornando uma loucura, embora, no final, seja sempre muito gratificante. Realmente, não há nada que dê mais satisfação do que trabalhar numa empresa como a Ubi Soft, porque você vê as coisas acontecerem. Além disso, sempre temos a oportunidade de conhecer algo novo e aprender um pouco mais sobre os diversos estilos de jogo. É claro que a diversão também faz parte da nossa rotina e ficamos, sim, algumas horas da semana, apenas jogando, ou mesmo levando trabalho para casa. Mas até hoje, nunca vi ninguém aqui reclamar por ficar o fim de semana na frente do computador, apenas jogando.

Milena Novaes Barreto tem 26 anos e é gerente de marketing da Ubi Soft América Latina

A MAIOR JORNADA JÁ FEITA NA TERRA-MÉDIA.


Coleção Livros
HERÓI
Edição 1
R$ 6,90
A SAGA DO ANEL
de J.R.R. Tolkien
Toda a força da trilogia de O Senhor dos Anéis
e sua influência sobre a cultura popular do século XX e além

Uma Edição de Luxo sobre o Mundo Criado por Tolkien:

- Os Bastidores da Criação dos Três Filmes
- Imagens Inéditas da Segunda Produção
- Os grandes criadores da literatura fantástica

Coleção Livros
HERÓI
GDM.BR

Edições Para Você Guardar Pra Sempre

Visite também o site www.heroi.com.br

FRACTA

CONRAD EDITORA

W/Brasil

DO QUE VOCÊ GOSTA MAIS:
BATON OU VIDEOGAME?
CALMA, NÃO PRECISA RESPONDER
DE BOCA CHEIA.

RETRO
AVENGERS

Garoto
baton

COMPRE BATON. Garoto COMPRE BATON.

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com